

AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 43
INCLUYE CD-ROM
650 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA
GUÍA ESPECIAL
Unreal
Niveles, consejos y trucos para salvar el universo
MEGAJUEGO
Hexplore
En busca de la aventura
INFORME
Tarjetas 3D
Elige la tarjeta que necesitas
SIN
La acción toma un nuevo rumbo
8 426239 020312 00043




# S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 43 - Agosto 1998














Ha pasado el E3 y ya se nos echa encima el ECTS. Y las compañías que en el mundo son, cosas de la época estival, aprovechan esta excusa para tomarse un descanso en preparación de la temporada de final de año, que se anticipará para Europa en la feria londinense y, cómo no, el clásico "bajón" en los lanzamientos de nuevos títulos llega, un año más, con el mes de Agosto. No importa. Ni las vacaciones, ni el calor –intenso calor–, ni siquiera la escasez de títulos que llevarnos a nuestro ordenador o consola logran evitar que acudamos, nuevamente, a nuestra habitual cita de todos los meses. Cita que hemos preparado con un entusiasmo especial, pensando en la –teórica– mayor cantidad de tiempo libre de que todos los jugones disponen en estas fechas. Por ello encontraréis que el número que tenéis entre las manos se ha pensado con el objetivo de cubrir todo ese espacio. Nuestra primera medida ha sido dedicar un estupendo súper artículo a descubrir todos los secretos de uno de los juegos de mayor nivel de adicción –y dificultad, por añadidura– que se pueden encontrar disponibles ahora mismo, «Unreal».

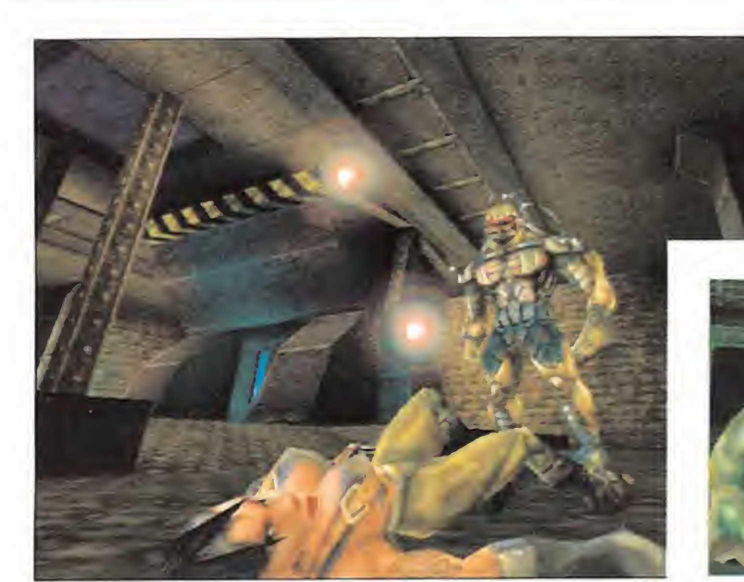
No hay nada mejor que disfrutar del ocio veraniego con un excelente juego como éste. Y aunque, en cualquier caso, nuestra recomendación siempre es que sólo echéis mano de estas ayudas cuando el nivel de "desesperación" llegue al límite, aquí encontraréis la respuesta a todas las preguntas y dudas acuciantes que se os planteen al jugar con este fascinante título.

Ya hemos hablado de la escasez de novedades que suele acompañar a los meses veraniegos. Sin embargo, no por eso hemos dejado de cubrir lo más rigurosamente posible todos los análisis de productos que han llegado hasta nuestras manos. Encontraréis en nuestras secciones habituales toda la información que podáis demandar para satisfacer vuestra curiosidad y necesidad de información, así como el adelanto de algunos títulos en especial que llegarán, por supuesto, una vez celebrada la nueva edición del ECTS. Revisad con atención las previews de este mes, sobre todo en lo referente al título que ocupa la portada de este número, «Sin». Nos encontramos ante el que, quizás, y con todo el respeto hacia juegos como «Daikatana», aún por hacer su aparición, puede ser uno de los últimos grandes títulos 3D basados en el engine de «Quake II». Ritual Entertainment ha echado el resto en el desarrollo de uno de los juegos más atractivos de los últimos meses, con la promesa añadida de un lanzamiento muy próximo.

Y mientras seguimos soportando el calor, esperamos todo aquello que el E3 nos prometió, y –deseamos– que el ECTS nos confirmará. Dentro de poco tiempo, si las cosas siguen su rumbo habitual, las compañías volverán a engrasar la maquinaria del mercado con una nueva oleada de novedades. Estamos, como se suele decir, en la calma que precede a la tempestad. Seguid con atención la evolución del mercado en los últimos tres meses del año, porque os aseguramos que la avalancha va a ser de las que hacen época.

# r i o 43

650 ptas. (IVA incluido)



## 59. GUÍA ESPECIAL SOLUCIONES

UNREAL

*En este especial de soluciones os traemos uno de los shoot'em ups de más rabiosa actualidad, donde podréis encontrar cómo acabaros los diferentes niveles de «Unreal», así como descubrir cuáles son las características de los enemigos a los que os enfrentaréis, los mapas multijugador y unos truquillos.*





## 92. MEGAJUEGO

HEXPLORE

*¿Juego de rol o de acción? Una fantástica aventura con tintes de ambos géneros, es lo que supone «Hexplore», y del cual os hemos sacado todo aquello que tiene de sorprendente, pero también todo lo que nos ha parecido mejorable.*





Director
**Domingo Gómez**
Directora Adjunta
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**
Diseño y Autoedición
**Elena Jaramillo**
Filmación
**Roberto Cela**
**Constantino Fernández**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**
Redacción
**Gonzalo Torralba**
**Carlos F. Mateos**
**Francisco Gutiérrez** (Internacional)
On Line
**Lina Álvarez**
**Luis A. González**
**David E. García**
**Conchita Araluce**
**Eva García**
CD-ROM
**Jesús Martínez**
**Pablo Aguilar**
Secretaría de Redacción
**Laura González**

Corresponsal
**Derek de la Fuente** (U.K.)
Colaboradores
**Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón, Ventura y Nieto, Sol Tomás, José Luis de la Cruz**

Edita **HOBBY PRESS, S.A.**

Director General
**Karsten Otto**

Subdirectores Generales
**Rodolfo de la Cruz**
**Domingo Gómez**
**Amalio Gómez**

Director de Distribución
**Luis Gómez-Centurión**

Directora Comercial
**Mamen Perera**
Publicidad
**María José Olmedo**
Coordinación de Producción
**Lola Blanco**
Sistemas
**Javier del Val**
Fotografía
**Pablo Abollado**

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución y Suscripciones
**HOBBY PRESS, S.A.**
Tel.: 91 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Impresión
**Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel.: 91 747 33 33

Transporte
**Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00





Depósito legal: M-15.436-1985

**HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por







## DEMOS

### JOHNNY HERBERT'S GPC'98

Ponéos a los mandos de un auténtico Fórmula 1 y competid contra los pilotos más experimentados en «Johnny Herbert's Grand Prix Championship 98», un completo simulador deportivo en el que incluso podréis retocar cualquier aspecto de vuestro bólido. En esta versión demo que os ofrecemos tenéis a vuestra disposición 2 circuitos y disfrutaréis dando dos vueltas a cada uno de ellos.

### ECHELON

Os presentamos la demo jugable de un juego de estrategia en tiempo real llamado «Echelon», que viene de la mano de Arena Games. Podréis disfrutar de tres misiones, una para cada raza. No podréis construir nuevas unidades, por lo que debéis hacer buen uso de las que se os facilitan.



### S.C.A.R.S.



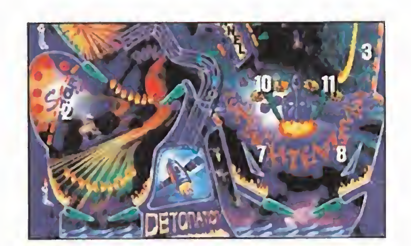
Seguro que recordáis titulos como «Formula 1 Racing Simulation» y «Pod». Pues los chicos de Ubi Soft siguen apostando fuerte por títulos cuyos protagonistas absolutos son los vehículos de cuatro ruedas en «S.C.A.R.S.», un arcade con el que seguro os vais a divertir muchísimo. Como comprobaréis, sus gráficos aprovechan al máximo los recursos que ofrecen las tarjetas 3Dfx de penúltima generación. Todo tipo de luces y sombras dotan al juego de espectaculares imágenes.

### SENSIBLE SOCCER'98

Los chicos de Sensible Software no podían dejar pasar este Mundia sin ofreceros una nueva entrega de «Sensible Soccer».
En esta demoque os ofrecemos podréis disputar un encuentro a 1 ó 2 jugadores que finalizará cuando uno de los dos equipos meta el primer gol (gol de oro) o hasta que finalize el primer tiempo y donde comprobaréis que las mejoras gráficas del simulador son notables.



### CYBERBALL



Si sois de los que os gustan los "pinball", seguro que con «Cyberball» lo vais a pasar en grande. Se trata de un sencillo pero adictivo pinball para que juguéis en vuestra casa sin tener que gastar un duro. En el juego completo disponéis de 4 pantallas distintas, aunque en esta demo sólo podréis jugar a una de ellas.

### GEX 3D: ENTER THE GECKO

Gex estaba viendo tranquilamente la televisión cuando irrumpieron en su casa unos extraños personajes. Estos le contaron que pertenecían a una

## MULTIMEDIA

### SOLUCIÓN INTERACTIVA DE GABRIEL KNIGHT 1 Y 2

Este mes, en el apartado Multimedia de Soluciones Interactivas, os ofrecemos «Gabriel Knight 1 y 2». Gracias a ella lograréis resolver la complicada trama de la primera parte y, si os atrevisteis a jugar a la segunda –no traducida al castellano–, os será de gran ayuda.




### ÍNDICE DE MICROMANÍA

Os ofrecemos el índice actualizado de Micromanía hasta la revista número 42. En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los artículos,los juegos y utilidades publicadas hasta la fecha en Micromanía.
El programa es totalmente interactivo y se maneja mediante un intuitivo sistema de menús, así que no tendréis problemas para manejarlo.







### ÍNDICE DE CDS

En este menú podréis ver los contenidos de todos CD-ROMs publicados de Micromanía. En él, además de acceder a todos los programas, demos y trailers publicados en nuestra revista, también podréis instalarlos y desinstalarlos.





agencia secreta del gobierno y que necesitaban su ayuda. En un principio, Gex se negó a colaborar. Pero la suma de dinero ofrecida era muy elevada, y Gex cedió finalmente.
Ayudad a Gex en su misión a través de un fantástico y divertido mundo completamente 3D. Para ello, debéis recolectar zanahorias, latas en conserva y detonadores de dinamita suficientes para conseguir un mando a distancia y pasar de nivel.

## DEER HUNTER

Sentid el placer de la caza con «Deer Hunter», el desafío interactivo de rastreo y caza para vuestro PC que ha sido número uno en USA. Podréis practicar el tiro al blanco con vuestro rifle en el campo de tiro. Una vez que hayáis afinado vuestra puntería, preparaos para avistar y cazar presas de caza mayor en los bosques de Arkansas. Para tener éxito es preciso ser paciente y saber interpretar las distintas señales que las presas van dejando. También tendréis que tener cuidado con la dirección del viento, por que las presas pueden detectar vuestro olor..



## GADGET: EL PASADO ES EL FUTURO

Un cometa se aproxima a la Tierra a gran velocidad y el impacto es inminente. Debéis salvar el planeta de su destrucción. Para ello, tendréis que poneros en contacto con numerosos y extraños personajes, manejar artefactos y pilotar desde un avión hasta una nave espacial.
Gadget es un mundo futurista nacido de la imaginación de Haruhiko Shono, que ha basado su creación en los mundos descritos por



Julio Verne en sus obras y en una de las novelas cumbre del genial George Orwell, «1.984».
Como comprobaréis, posee una gran calidad gráfica, apoyada por soprendentes animaciones que harán que os involucréis mucho más en los escenarios donde se desarrolla la acción. La extraña atmósfera que rodea tanto a los personajes como a las animaciones, dota al juego de un halo misterioso que puede resultar incluso estresante, manteniendo la tensión del jugador en todo momento del juego.

## M.A.X. 2

Esperamos que disfrutéis con esta demo de «M.A.X. 2», la segunda parte del conocido juego de estrategia de combate en tiempo real. Una facción de humanos insurrectos han tomado el planeta Alshand-3. Como comandante de una fuerza de asalto a las órdenes de tus aliados, los Concord, has de asegurar la zona de aterrizaje despejándola de tropas enemigas y construyendo las instalaciones mínimas para facilitar el aterrizaje de los Concord. Así comienza la primera campaña de «M.A.X. 2».
Entre sus muchas virtudes podemos destacar la posibilidad de elegir no sólo el punto de destino de las unidades, sino también el camino que van a tomar, ya que con el botón derecho del ratón se os mostrará la ruta a seguir. También permite 3 formas distintas de jugar que dan lugar a 3 tipos de juego distintos, en tiempo real, mediante turnos simultáneos y por turnos con pausa entre turnos.
Nuevos gráficos y unidades, de las cuales tendréis una completa pantalla con toda la información referente a su estado, hacen que «M.A.X. 2» sea uno de los juegos de estrategia del año.






## SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

# PREVIEWS









## EARTHWORM JIM 3D

Los chicos de Interplay no paran. Prueba de ello es la preview que os ofrecemos este mes. «Earth Jim Worm 3D» es el título para su nueva creación.
Preparaos, el famoso anélido a vuelto. El gusano vuelve a protagonizar una increíble aventura, esta vez en 3D. Earthworm Jim cae en la inconscienca al ser golpeado por una vaca y es transportado al loco mundo de su propia mente. Jim tendrá que luchar a través de las distintas capas de su subconsciente para despertar y volver al mundo real.
Mientras esperamos a que salga el juego, podréis disfrutar con las divertidas imágenes de esta preview.

## OF LIGHT AND DARKNESS

Con el nombre de «Of Light and Darkness» se presenta un juego que, cuando menos, sorprenderá por la originalidad de su argumento y lo impactante de sus escenarios. Basado nada menos que en las escrituras apocalípticas y en los siete pecados capitales, el juego es una aventura gráfica que os enganchará desde un principio.

## QUAKE II: THE RECKONING

El programa «Quake II Mission Pack: The Reckoning», es un conjunto de 18 nuevos niveles para «Quake II» con identidad propia. Sois parte de un comando de élite y tendréis que infiltraros en una ciudad alienígena hostil, escaparos en una nave espacial y destruir la base lunar secreta de los alienígenas..

## SIN

En «Sin» os meteréis en la piel de John R. Blade, Comandante en jefe de HardCorps, en su lucha por descubrir quien está detrás de una nueva variante de la droga U4 que está matando a todo el que la toma.

## F-16 AGGRESSOR

Con el nombre de «F-16 Aggressor» se presenta es un simulador de combate aéreo de uno de los mejores cazas de combate jamás construido, el F-16 Fighting Falcon. Meteos de cabeza en una serie de misiones sobre el cielo africano y combatid contra las fuerzas opresoras hasta su total aniquilación.

# OCIO

## ARMA LETAL 4

Preparáos para «Arma Letal 4». Una nueva aventura protagonizada por la incompatible pareja de policías de Los Ángeles, esta vez, ascendidos a capitanes. Mel Gibson y Danny Glover impondrán su ley en la ciudad angelina. Joe Pesci, Rene Russo, Chris Rock y el actor de cine de acción Jet Li completan el reparto de esta entretenida película.

## EXPEDIENTE X

La verdad está ahí fuera. Pero no la encontraréis en la televisión. La conclusión de toda una temporada de episodios de «Expediente X» sólo se mostrará en cine. Fox Mulder y Dana Scully hacen una incursión en el mundo del celuloide con revelaciones sobre la hermana de Mulder, el cáncer de Scully, y posiblemente, la verdad sobre gatos y alienígenas.











PC CD-ROM
PlayStation
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...
HEART OF DARKNESS™
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
www.heartofdarkness.com
HEART OF DARKNESS
PlayStation

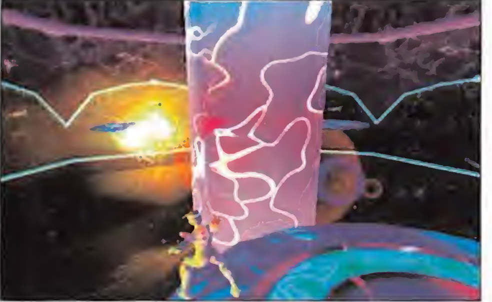
# Dreamcast
## Puesta al día

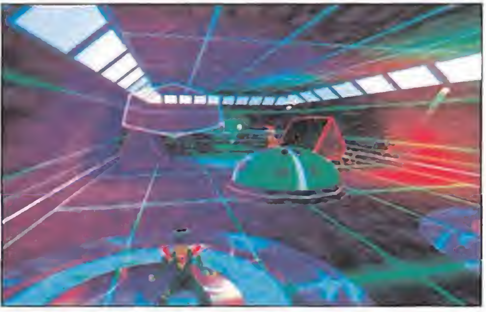
**Aceptémoslo. Aún queda mucho tiempo para que Dreamcast se haga realidad, al menos en lo referente al mercado europeo y, más concretamente, al español. Sin embargo, y desde el instante mismo en que el nuevo sistema de Sega nació, de manera oficial, tal y como se pudo leer en el anterior número de Micromanía, los rumores, anuncios, desmentidos y noticias se extienden como la pólvora por todo el mundo, en referencia a los juegos en desarrollo para tan espectacular máquina.**



Oficialmente, mucho de lo que se oye sigue considerándose como rumor, pero algunos nombres ya empiezan a caer por su propio peso, aunque las sorpresas son incesantes en el entorno de Dreamcast. Para empezar, hablemos de NEC, que sí ha confirmado el desarrollo de dos títulos para la máquina de Sega –«Seventh Cross» y «Sengoku Turb»– de los que ya existen imágenes circulando, aunque no se ha querido ir mucho más allá de la posibilidad de definir a ambos en un género a caballo entre la aventura y el JDR.
Las especulaciones, sin embargo, afectan incluso de manera directa a los desarrolladores oficiales de Sega –Argonaut, Red Lemon, Bizarre...– que acudieron a la presentación en Tokio del sistema Dreamcast. Bizarre –«Formula 1»– ha desvelado el nombre de su proyecto, «Metropolis», un título que se enclava en el género en que más recientemente han triunfado –carreras automovilísticas– aunque, de momento, se niegan a facilitar más información. Pero para sorpresa, la de Argonaut. Cobra fuerza el rumor de que la autoría de la demo que "off the show" tuvo lugar en el reciente E3 de Atlanta, en la que Sega mostró un vídeo espectacular de un shoot'em up protagonizado por naves espaciales, recae sobre la compañía fundada por Jez San. Los creadores del chip FX, «Starwing», «Croc», etc. –actualmente están desarrollando «Buck Bumble» en N64, para UBI, y la continuación de «Croc»– podrían estar desarrollando este juego para Dreamcast, aunque lo más sorprendente es el título –provisional– que parece tener el juego, «Starfox Vein»; es decir, que Nintendo podría decir adiós, definitivamente, a una posible continuación de «Starfox 64». Es más, en Estados Unidos algunas revistas de enorme prestigio han asegurado que «Starfox Vein» aparecerá como juego integrante de un "bundle" de lanzamiento inicial de Dreamcast... ¿verdadero?

Existen más especulaciones que afectan de manera directa a los mismos estudios de Sega. «Spike», un arcade de lucha de inminente aparición, desarrollado por AM2 para Model 3 Step 2, podría acabar siendo convertido a formato Dreamcast. No se ha confirmado nada oficialmente, pero los rumores están ahí.
Los que sí parecen haber confirmado definitivamente su presencia en el mercado Dreamcast son UBI –«Rayman 2»– y Milestone, con su «Superbikes», que pronto aparecerá en PC. Sin embargo, la duda nos asalta. Si hemos de creer lo que Shoichiro Irimajiri dijo respecto a los títulos desarrollados por "third parties" para Dreamcast, estos serían exclusivos de dicho formato en el mercado de consolas... y los dos juegos mencionados tienen su lanzamiento previsto en PlayStation. ¿La primera victoria por la mano de Sega sobre Sony?
No acaban las noticias, ni las especulaciones. En GTi aseguran que uno de los futuros juegos que forman la pentalogía de «Oddworld» –protagonizada por el simpaticón Abe– utilizará el engine de «Unreal» para su aparición en...





*El proyecto «Drones», desarrollado por los italianos Nigma Software, es el primer y único juego en el cual está implicado DEC –creadora de estaciones Alpha–, y el cual se sacará para Dreamcast.*

consola. Tim Sweeney, uno de los principales diseñadores y responables de «Unreal», afirma que es de todo punto imposible que el engine de «Unreal» pueda acoplarse a un formato de consola. La única posibilidad que queda, entonces, es que Dreamcast se convierta en el soporte escogido.
Asimismo, en Surreal Software, actualmente desarrollando «Drakan» para Psygnosis, no descartan, según palabras textuales, que si Dreamcast ofrece todo el potencial del que Sega presume, «Drakan» aparezca en este formato. Unas prudentes declaraciones que parecen, palabra por palabra, copiadas de las de Dave Perry en el pasado E3, cuando le preguntamos sobre la posibilidad de ver el esperado «Messiah» en este formato –de momento, Shiny ha comenzado a licenciar el engine de «Messiah» para producciones de otras compañías–.
Otro título de los confirmados para la nueva máquina es «Akolyte», combinación de rol y aventura, del grupo de programación Revenent, y que se presentó en formato PC en el E3.
Finalmente, hablemos de otra confirmación. La de un desconocido título, desarrollado por un no menos desconocido grupo de programación italiano. «Drones» y Nigma Software, respectivamente.
La noticia podría no pasar de ahí, de no ser porque «Drones» es el primer y único juego en el que Digital (DEC), los creadores de las estaciones Alpha, está implicada. «Drones», asimismo, es un juego que aparecerá en este formato –el más potente que existe en la actualidad–, aunque se está desarrollando enfocado a los salones recreativos. Su presencia, en cualquier caso, en PC –gracias al uso de los nuevos API de DirectX 6, que permitirán manejar modelos 3D compuestos por más de 10.000 polígonos, con todos los efectos especiales activados que, por ejemplo, se pueden encontrar a través de OpenGL– y en Dreamcast está asegurada.
¿Quizás estamos asistiendo a una riada de rumores que, finalmente, no se convertirán en realidad?
Pues todo esto sólo acaba de empezar...





## Flash

**Infogrames Ibérica ha anunciado la absorción de Arcadia Software, distribuidora de, entre otros, productos de Mattel, THQ, Gremlin o SCi. La compra de Arcadia entra dentro de la estrategia de la delegación en España de Infogrames de convertirse en una de las compañías con mayor y más rápido crecimiento en el último año.**

# Activisión apuesta por Sin

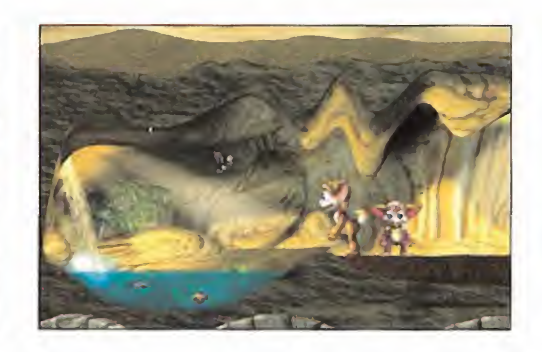
Activision anuncia el «Sinday, Bloody Sinday» para el 26 de Julio, Domingo. La denominación responde al momento en que la compañía pondrá a disposición de todo el que lo desee la demo jugable de «Sin», que constará de dos niveles multiusuario y otros dos para un solo jugador. La demo, disponible en la página web de Activision y en la de Ritual Entertainment, se verá apoyada por una espectacular promoción mundial. Por el hecho de descargar la demo en el web de Activision, se entrará automáticamente en un sorteo cuyo primer premio será un potente ordenador que incluirá una tarjeta 3Dfx. Otros premios serán tarjetas aceleradoras, gorras, etc. La fecha límite de esta promoción es el próximo 30 de Agosto.
Ritual, además, es noticia por el rumor de una posible película de animación basada en «Sin» y en sus personajes centrales. Aunque aún no se conoce si esto es cierto, lo que Ritual sí ha confirmado es que en el ECTS se presentará «Heavy Metal: F.A.K.K. 2», basado en los caracteres protagonistas de «Heavy Metal 2», película de animación, secuela de un clásico del género de la ciencia ficción.





# Vida artificial, parte 2





Mindscape anuncia el lanzamiento inminente de «Creatures 2», continuación de aquel espectacular experimento en vida artificial que tan buen sabor de boca dejó en su momento, y que devuelve a los norns al mundo del PC, con más y mejores opciones a disposición del jugador. De hecho, los creadores de «Creatures 2» afirman que es perfectamente posible contemplar la evolución del programa sin ningún tipo de interacción por parte del usuario, pudiendo observar el crecimiento y desarrollo de todo el entorno en el que los norns se crían, como si de un universo realmente vivo se tratara.

Los norns, en todo caso, sí precisarán de la intervención del jugador para alcanzar un desarrollo adecuado, puesto que la "educación" de los mismos es parte indispensable de su cría, para que tengan posibilidades de sobrevivir en el mundo de «Creatures 2».

## Flash Flash

**El Parque de Atracciones de Madrid anuncia la celebración de Cyber Ocio, una muestra sobre la nueva generación de ocio interactivo. Tendrá lugar hasta el próximo 30 de Agosto, y se celebra en El Palenque, el nuevo pabellón de exposiciones y congresos del parque. Algunas de las compañías que patrocinan y colaboran en Cyber Ocio son Nintendo, Sony, Virgin, Dinamic, Proein, Compaq, Philips, etc.**

# Adiós al mundial, hola al fútbol









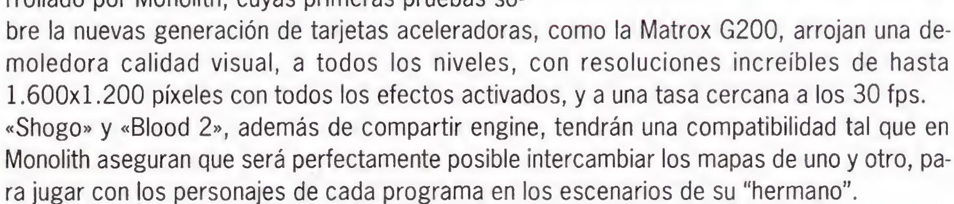
El género deportivo parece no encontrar freno en el desarrollo de simuladores de fútbol, incluso ahora que el Mundial de Francia no es más que historia. Gremlin anuncia el lanzamiento en pocos meses de «Actua Soccer 3», que incluirá más de 450 equipos escogidos de entre las mejores ligas de todo el mundo, lo que supone unos 10.000 jugadores en la base de datos del juego, además de la inclusión de 30 de los más atractivos estadios que se pueden encontrar en todo el globo.

«Actua Soccer 3» está siendo desarrollado en sus animaciones en base a tecnología Motion Capture, con más de 200 movimientos diferentes, en total, lo que puede dar una idea del realismo que ofrecerá este aspecto en su versión final.

# Monolith
# Apuesta fuerte



Los creadores de «Blood» planean un desembarco mundial en toda regla, con una serie de atractivos títulos para el próximo otoño. Los más importantes entre nombres como «Get Medieval» o «Claw», son el ya conocido «Blood 2. The Chosen», que será distribuido por GTi, y «Shogo. Mobile Armor Division», que anteriormente fue anunciado con el título de «Riot».
«Shogo» y «Blood 2» comparten, además, base tecnológica, el nuevo engine 3D LithTech, desarrollado por Monolith, cuyas primeras pruebas so-



bre la nuevas generación de tarjetas aceleradoras, como la Matrox G200, arrojan una demoledora calidad visual, a todos los niveles, con resoluciones increíbles de hasta 1.600x1.200 píxeles con todos los efectos activados, y a una tasa cercana a los 30 fps.
«Shogo» y «Blood 2», además de compartir engine, tendrán una compatibilidad tal que en Monolith aseguran que será perfectamente posible intercambiar los mapas de uno y otro, para jugar con los personajes de cada programa en los escenarios de su "hermano".

## GANADORES DEL CONCURSO WHITE LABEL

Los ganadores del concurso "White Label", que han sido agraciados con un lote de cuatro juegos de la serie "White Label" **(«Broken Sword», «Screames 2», «Command & Conquer» y «Toonstruck»)**, han resultado ser los siguientes:

| | |
|---|---|
| **Antonio Garrido Santos** | **Sevilla** |
| **Fernando Marcos Fidalgo** | **León** |
| **Enrique López Merino** | **Madrid** |
| **José Manuel Rodríguez de Haro** | **Granada** |
| **Endika Sáez Fuentes** | **Vizcaya** |
| **Juan José Bernárdez Pazo** | **La Coruña** |
| **Javier Chico Arenas** | **Badajoz** |
| **Borja Carretero Sánchez** | **Madrid** |
| **Pablo Sánchiz Sánchez** | **Valencia** |
| **Tomás Castellanos Romero** | **Albacete** |

# RING

## EL CÍRCULO DE ORO

**ARXEL TRIBE/CRYO** ■ En preparación: **PC CD (WIN 95)** ■ **AVENTURA GRÁFICA**

*Viajar hasta Eslovenia para asistir a la presentación de una aventura gráfica, es algo que no sucede todos los días. Este país, uno de los pilares de la antigua Yugoslavia, es toda una sorpresa para el "turista accidental": apenas se vio afectado por la cruel guerra -sólo sufrieron diez días de contienda- y su paisaje es una excelente mezcla de bosques asturianos, montañas austríacas, valles suizos, lagos italianos y carreteras exyugoslavas...*



Arxel Tribe es la culpable de nuestro viaje a Eslovenia. Nacida en 1990 como empresa dedicada a los efectos especiales en 3D para el mundo de la publicidad, lo cierto es que en 1995 dieron el gran salto al campo del software de entretenimiento con «Pilgrim», un excelente juego que realizaron en tan sólo 15 meses. Arxel Tribe tiene su departamento creativo en París, pero, y de ahí su culpabilidad en nuestra visita centroeuropea, tiene su departamento de desarrollo en Ljubljana, la capital de Eslovenia. De sus 47 trabajadores, 25 se encuentran totalmente inmersos en la creación de «Ring»...

### LA LEYENDA EN TUS MANOS

Con este subtítulo se nos presenta «Ring», una aventura de ciencia ficción nacida de dos clásicos: Richard Wagner y Philippe Druillet. «El Anillo de los Nibelungos» es la ópera de Wagner en la que se han inspirado los autores de «Ring», en especial en sus dos primeros movimientos. La sugerente partitura del compositor alemán, que en tantas películas hemos escuchado, es el punto de partida de esta aventura, cogiendo también del libreto el nombre del programa, es decir, «Anillo». Mientras estemos disfrutando de «Ring», escucharemos la música de Wagner interpretada por la Orquesta Filarmónica de Viena, dirigida por Sir George Solti.

Y el otro clásico en el que se basa «Ring» es el dibujante francés Philippe Druillet, creador de los famosos comics «La Saga de Lone Sloane» o «Salambo». Druillet ha sido el creador de los escenarios y los personajes de esta aventura de Arxel Tribe, en los que ha mezclado sus fantasías con los diseños futuristas de películas como «Metropolis» o como «La Guerra de la Galaxias».

Para añadir fuerza a este excepcional dúo, el diseñador del juego es Hubert Chardot, un viejo conocido de los seguidores de la saga «Alone in de Dark», que ha puesto toda su experiencia a disposición de los desarrolladores de «Ring».

## EL ORDEN DENTRO DEL CAOS

Los estudiosos del universo aún no nos han aclarado –tal vez nunca lo hagan...– si en el cosmos reina el caos o el orden. Lo que sí sabemos seguro los amantes de la música clásica es que Richard Wagner componía obras perfectas, en las que gobernaba el orden, pero su vida era un auténtico caos... Las infinitas dificultades económicas por las que atravesó a lo largo de su vida le llevaron a cambiar continuamente de residencia, no sólo en su país, sino en diferentes países europeos. En compañía de un enorme perro, su único amigo fiel, Wagner huyó de Alemania perseguido por acreedores, atravesó Europa y permaneció mucho tiempo en Inglaterra, hasta que las deudas le hicieron desplazarse de nuevo. Sólo cuando Francisco de Baviera le tuvo bajo su protección, el gran compositor alemán puso un poco de orden en su vida. Al principio, su obra, por su estructura innovadora, fue incomprendida y rechazada, pero más tarde, cuando el público estuvo preparado para la gran revolución wagneriana, sus óperas y demás creaciones tuvieron un extraordinario éxito. Se inspiró en la grandeza del pueblo germano y transmitió poder al pueblo. La fuerza de su música se ha transmitido a lo largo del siglo, sin perder nada de potencia.

**En «Ring» daremos vida a cuatro héroes, pero interactuaremos con más de veinte personajes.**



## DEL CÓMIC AL ORDENADOR

*Philippe Druillet es uno de los grandes artistas de cómic europeo de los últimos 20 años. Sus dibujos han sido admirados por miles de lectores que veían en él y en Moebius a los dos grandes visionarios de la ciencia ficción en formato de viñetas. Si se le pregunta a este artista francés si se siente cómodo trabajando en el mundo de la informática, no sorprende respondiéndonos que él lleva ya muchos años –desde principios de los 80– involucrado en proyectos que tienen su reflejo en un ordenador. Antonio Gaudí, el gran artista, creador y arquitecto catalán es su "padre adoptivo" y confiesa que su obra está muy influenciada por ese español universal. Aunque ya ha trabajado en la industria del cine –su trabajo más importante fue en «El Nombre de la Rosa»–, su gran capacidad de trabajo le permite estar inmerso en estos momentos en dos proyectos de suma importancia: «Little Nemo» y «Excalibur».*









### CUATRO PERSONAJES

«Ring» sitúa la acción dos mil años en el futuro, en un universo en el que la Tierra ya no existe. Ish, el héroe de esta aventura, es retado por cuatro tiranos para que culmine con éxito una serie de pruebas. Para poder superarlas lo mejor posible, se mete en la piel de cuatro personajes: Alberich, Loge, Siegmund y Brünnhilde. Alberich es una enano psicópata sediento de poder; Loge es un cínico espíritu del fuego: Siegmund, mitad hombre y mitad lobo, se revela en contra de los dioses; y Brünnhilde es una valiente walkiria que lucha entre el amor de a los humanos o a su padre, el Dios de todos los dioses. Pero estos héroes de «Ring» no están solos en los seis universos –el asteroide, la roca de los dioses, Nibelheim, el bosque y el enjambre de las walkirias– en los que transcurre la acción: en la exploración, secuencial o simultánea, de esos territorios, se encontrarán con 22 personajes más, todos ellos con un diseño original, y realizados con captura de movimientos y sincronización de voces con movimiento facial.

### AVANCES TECNOLÓGICOS

Para diseñar «Ring» se ha empleado la tecnología CINvision TM que permite una inmersión total en 360º en 3D, unida con secuencias en tercera persona creadas con la tecnología CINmovie TM. Para poder "mover" toda esta tecnología el próximo mes de octubre, fecha en la que se lanzará «Ring», será necesario un P133, 16 MB de RAM, un CD-ROM 8X, una tarjeta gráfica SVGA compatible con DirectX 5 que soporte 65.000 colores y un ratón. Pero si queremos disfrutar completamente de este espectáculo, es obligatorio una buena tarjeta de sonido y unos buenos altavoces para que la música de Wagner nos envuelva completamente mientras solucionamos los enigmas de «Ring».

F.J.G.





Los diseños de Philippe Druillet sirven de base para la creación, no sólo de personajes, sino también de escenarios.

# IMÁGENES DE



## EL QUINTO ELEMENTO

Producción gala, director galo, reparto internacional... En cualquier caso, era inevitable que una licencia como la de «El 5º Elemento» acabara en manos de un desarrollador francés. Kalisto quiere ofrecer algo diferente en lo relativo a la aventura y la acción, combinando el inconfundible estilo de «Tomb Raider» con unas ligeras gotas de variedad, para lo que se sirven de los dos protagonistas de la película que, dotados de muy concretas habilidades, habrán de combinar todo su potencial e ingenio para salvar al universo de una catástrofe segura. Un juego que se perfila como bastante entretenido, y que aprovecha el tirón de la pantalla grande.

# ACTUALIDAD









## RING

Cuando menos, resulta algo extraña una combinación como la de mitología germana y ciencia ficción, pero de ahí parte el argumento de «Ring», inminente producción de Cryo, desarrollada en Eslovenia, y que toma la leyenda del Anillo de los Nibelungos como arranque de una aventura que lleva el sello inconfundible de la compañía francesa. Conociendo a Cryo, se piensa en un programa de una calidad gráfica notable, aunque en este caso puede llegar a seralgo casi inimaginable. Arxel Tribe, equipo encargado del diseño, cuenta con un curriculum en el que caben desde efectos especiales para cine, hasta anuncios para TV, basados en imagen sintética.

*Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.*

## ¿QUÉ JUEGO OS GUSTA MÁS?

He pensado en comprarme una aceleradora 3D. Nunca he visto «Carmageddon» con 3Dfx, pero en Internet vi los patches. ¿Se nota mucho la diferencia?
Probé la demo del «Worms 2» y me gustó bastante. Pero os pido consejo: «Blade Runner», «Quake II» o «Worms 2», ¿cuál me dará más horas de diversión? Ya sé que la respuesta es, "los tres son buenos en sus respectivos géneros", pero, ¿cuál tiene más jugabilidad?
Otra cosa, respecto a la estrategia. Actualmente los estantes de las tiendas están poblados de juegos de estrategia de todo tipo; la mayoría me suenan de algún comentario hecho en la revista, pero no me dan confianza como para decir "éste". ¿Cuál es el mejor juego de estrategia tipo «Command & Conquer», exceptuando «Red Alert», pues ya lo tengo?

**Guillermo Ménguez Álvarez. León.**

**RESPUESTA:** *Vamos a comenzar por contestar tu segunda pregunta para aclarar una cosa. Si solemos decir que nos gustan todos los juegos que salen en vuestras cartas, que todos son increíbles en sus respectivos géneros, es porque todos los títulos que nos proponéis en son auténticas maravillas de la programación, aparte de completamente dispares en cuanto a géneros, por lo que quedarnos con uno, desechando a los demás, cuando todos han recibido altísimas notas en nuestra revista, es poco menos que imposible. Por ejemplo, y sin ir más lejos, los que tú nos propones son «Blade Runner», una de las mejores aventuras de los últimos meses, cuya jugabilidad, que es lo que te importa, es elevadísima, ya que no hay un argumento único, sino que dependiendo de nuestras acciones, las cosas de desarrollarán de maneras diferentes; «Quake II», el arcade por antonomasia, la diversión hecha juego, sobre todo en el modo multijugador, aunque, eso sí, hace falta un equipo de buenas prestaciones, a ser posible, con una tarjeta aceleradora.*
*«Worms 2», un poco más simple en cuanto a programación y aspecto general que los dos anteriores, pero todo jugabilidad y diversión, ojo, siempre y cuando tengas más gente con la que poder jugar o conexión a Internet, ya que para jugar solo es un pelín monótono. ¿La elección final? Como siempre te la dejamos a ti, ya que tú eres el que va a disfrutar al final con el producto.*
*Ahora ya, volvemos a seguir el orden normal de contestación. «Carmageddon», con el patch de aceleración, es fantástico. Gana en suavidad de texturas, las pixelaciones desaparecen y los movimientos son mucho más fluidos.*
*En cuanto al mejor juego de estrategia aparte de «Red Alert», y que tenga las mismas características. Pues dentro de poco saldrá «Dune 2000», hecho por Westwood también, y para el que ha sido utilizado el mismo engine que «Red Alert», aunque te aconsejamos que le eches un ojo a «Commandos», o a «Total Annihilation».*

## COMPROBAR ANTES DE COMPRAR

Mi primera duda es que me quiero comprar un pad y estoy interesado en el T-Leader 3D. En el número 41 de la tercera época, en esta misma sección, pude leer que un lector tenía problemas al configurar su pad porque no tenía drivers. Fui a una tienda y pedí información, a lo que el dependiente me dijo que todos los botones funcionan perfectamente si se pone en modo thrustmaster. No es que no me fíe, pero ¿es cierto?
Ya he visto «Unreal» en una tienda. ¿Podría jugar en mi ordenador en baja resolución teniendo en cuenta que poseo un Pentium 166?

**J. Mª Cámara Pasadas. Córdoba.**

**RESPUESTA:** *Puede que funcione de esta manera el pad, pero de todas formas, te aconsejaríamos que, a ser posible, el dependiente que te atendió te mostrará en la tienda que es verdad que funciona, conectándolo a un ordenador que tengan. Ante todo, seguridad en las compras.*
*En lo referente al «Unreal», sí te funcionará en baja resolución, aunque en absoluto le sacarás todo el partido al juego, y sufrirás bastante.*

## RESIDENT EVIL PARA PC

Tengo un Pentium a 120 MHz, con 16 MB de RAM y una tarjeta gráfica de Diamond Stealth 3D 2000 Pro Versión 1.01 con 4 MB. Me preguntaba si tendría algún problema al ejecutar «Resident Evil» o «Resident Evil 2».
¿Cómo puedo conseguir el número de vuestra revista en el cual publicasteis una demo de «Resident Evil»? ¿Cuándo lanzaréis la demo oficial de «Carmageddon 2» y de «Resident Evil 2» para PC?
En el caso de que me funcione «Resident Evil», ¿me aconsejáis que lo compre?

**Pedro Ledesma. Granada.**

**RESPUESTA:** *El juego «Resident Evil» requiere el uso obligatorio de una tarjeta aceleradora 3Dfx, por lo que nos tememos que no podrás ejecutarlo.*
*En cuanto a «Resident Evil 2», aún no se sabe a ciencia cierta nada de la versión para PC, aunque podemos creer que en un futuro los señores de Capcom harán la conversión; paciencia.*
*«Carmageddon 2» es otro juego que se encuentra en proceso de creación y programación, por lo que hasta que no haya nada definitivo no podremos disfrutar de la demo, pero de una cosa estamos seguros, y es que si la metemos en nuestro CD, os enteraréis absolutamente todos los lectores de Micromanía.*

## MACEDONIA DE DUDAS

Tengo un Pentium 166 IBM Aptiva y me gustaría comprar una tarjeta aceleradora 3D con el chip 3Dfx. ¿Podríais decirme cuáles de dichas tarjetas son compatibles con mi ordenador? ¿Cuándo saldrá a la venta «Baldur's Gate»? ¿Hay, o la va a haber, una tercera entrega de «Little Big Adventure»?
Me encanta J.R.R. Tolkien y me gustaría saber si hay algún juego basado en su obra «El Señor de los Anillos». Si es así ¿cómo se llama y qué tiempo tiene?

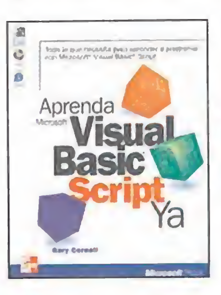
**Tomás Ureña Bernal. Cartagena.**

**RESPUESTA:** *En un principio, no tienes por qué tener ningún problema a la hora de conectar una tarjeta aceleradora 3D en tu ordenador, ya que los slots PCI son conexiones estándar.*
*«Baldur's Gate» será puesto a la venta en breves fechas, según las últimas noticias que tenemos en nuestro haber.*
*Aún no hay nada concreto en cuanto al lanzamiento de la tercera parte de «LBA», pero seguro que pronto los señores de Electronic Arts nos dan una sorpresa dentro de poco.*
*A la redacción en pleno también le encantaría que saliese un juego basado en la obra del maestro Tolkien, pero por ahora no hay nada.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

APLICACIONES

## Aprenda Microsoft Visual Basic Script ya



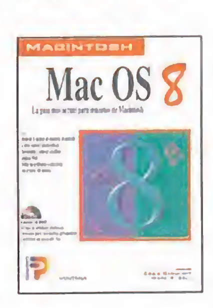

Microsoft Visual Basic Script permite ejecutar programas dentro de páginas HTML mediante visualizadores compatibles con VBScript. Aprenda Microsoft Visual Basic Script empieza enseñando los fundamentos, para seguir enseñando funciones como la depuración y captura de errores, el modelo de objetos de Microsoft Internet Explorer y HTML dinámico.
Este libro también incluye Scriptlets, utilización de controles ActiveX y seguridad, además de un CD-ROM con multitud de ejemplos de aplicaciones.

**5.900 Ptas.** **292 Págs.**
Gary Cornell
McGraw-Hill/Microsoft Press
**NIVEL "I"**

★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

## Mac OS 8



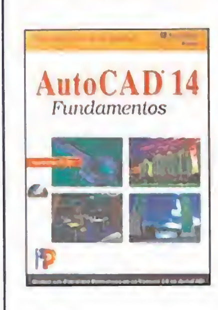

Dada la reciente salida al mercado del nuevo sistema operativo para Macintosh, la Editorial Paraninfo ha editado una obra en la cual se muestran todos los entresijos del mismo, así como todas las novedades que se han implementado para conseguir que sea los más productivo, intuitivo y sencillo posible, todo ello relatado de una forma sencilla y práctica que lo hace ideal para los que se inicien.
Además, es de destacar la brillante traducción que del mismo se ha hecho, así como la organización del mismo, y la incorporación de un CD-ROM con decenas de utilidades Shareware y freeware.

**4.995 Ptas.** **541 Págs.**
Craig Danuloff/Mark R. Bell
Editorial Paraninfo
**NIVEL "I"**

★★★★

APLICACIONES

## AutoCAD 14 Fundamentos



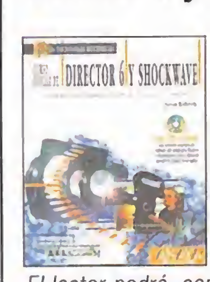

Esta obra está orientada a aquellos nuevos usuarios de AutoCAD. Desarrollado a lo largo de veinticuatro capítulos, su lectura fácil y su gran esquema de aprendizaje, ayudará a los lectores a hacerse con el control absoluto del programa, de sus funciones principales y de los conceptos básicos del CAD, todo ello utilizando ejemplos prácticos. El libro viene acompañado de un CD-ROM con todos los archivos de los dibujos de prácticas que vienen con los ejemplos. Una muy buena manera de hacerse con este potente programa, es mediante esta obra.

**4.995 Ptas.** **490 Págs.**
Autodesk Press
Editorial Paraninfo
**NIVEL "I"**

★★★★

APLICACIONES

## Curso oficial de Director 6 y Shockwave




Convertirse en un experto profesional utilizando Director 6 y Shockwave será una tarea fácil gracias a este curso oficial de Anaya Multimedia.
El lector podrá, con este libro, dominar el nuevo interfaz del Score, insertar vídeo digital y sonido, crear películas para Internet con la tecnología Shockwave, y un largo etcétera, que están destinados tanto para el usuario principiante como para el experto.
El libro viene acompañado de un CD-ROM que incluye versiones especiales de software, así como archivos de ejemplo de Director 6. Una muy buena obra para los usuarios de Director 6.

**3.995 Ptas.** **383 Págs.**
Jason Roberts
Anaya Multimedia
**NIVEL "I"**

★★★★

APLICACIONES

## Microsoft Project 98 paso a paso




Los lectores podrán con esta obra de la editorial McGraw-Hill leer todas las lecciones para completar el curso, o bien, consultar lecciones individuales para aprender, únicamente, las técnicas y conceptos que necesita. De cualquiera de las dos formas, aprenderá al ritmo óptimo del mejor profesor que conoce: el lector mismo.
Los archivos de prácticas que se incluyen facilitarán el aprendizaje de los conceptos y técnicas básicas. Y la guía rápida visual ayuda a encontrar rápidamente la información que se necesita. Además, incluye un CD-ROM con archivos de prácticas.

**4.800 Ptas.** **320 Págs.**
Catapult
McGraw-Hill/Microsoft Press
**NIVEL "I"**

★★★★

APLICACIONES

## CorelDRAW 8




El complejo programa de Corel en su última edición tiene un muy buen curso de aprendizaje en esta obra. El lector podrá partir desde cero para aprender la utilización de CorelDraw 8, hasta llegar a dominarlo por completo, que van desde las operaciones básicas del programa, hasta el dibujo avanzado, pasando por el manejo de objetos, rellenos y contornos, además de una sinfín de ayudas para ayudar a su comprensión. Otra característica es la gran cantidad de ejercicios explicativos que contiene, lo que convierte esta obra en una excelente manera de aprender CorelDRAW 8.

**5.950 Ptas.** **797 Págs.**
Enrique Córdoba/Carmen González/Carmen Córdoba
Ra-Ma
**NIVEL "I"**

★★★★

APLICACIONES

## 3D Studio MAX versión 2




Con la obra que nos ocupa, el lector que tenga cierta experiencia con 3D Studio podrá profundizar en el conocimiento del mismo. En ella se tratan las nuevas primitivas extendidas , los métodos de creación mediante NURBS recientemente incorporadas al programa y las características de los materiales Raytrace, todo ello de una manera exhaustiva, junto con las características en cuanto a luces y cámaras del mismo que permiten recrear escenas con un alto grado de realismo, y todo ello viene apoyado con un CD-ROM con animaciones texturas y utilidades.
Si lo que se quiere es llegar a dominar 3D Studio MAX, una buena forma de hacerlo es con este manual avanzado.

**3.295 Ptas.** **452 Págs.**
Javier López Escribá
Anaya Multimedia
**NIVEL "C"**

★★★

ENTRETENIMIENTO

## El libro oficial de Flight Simulator 98




Con este libro oficial del programa de Microsoft, «Flight Simulator 98», el lector podrá hacerse con todas las peculiaridades de este fantástico simulador aéreo. Desde un comienzo rápido, hasta las técnicas más avanzadas de vuelo, están recogidas en este libro que hará las delicias de todos los aficionados a la simulación aérea por ordenador. Además, viene complementado con un CD que contienen más de dos mil doscientos ficheros para añadir al programa.

**3.700 Ptas.** **264 Págs.**
Ben Chiu
McGraw-Hill/Microsoft Press
**NIVEL "I"**

★★★★

# INTERNET A TODA MÁQUINA




La compañía norteamericana **Touchstone Software Corporation** ha anunciado el lanzamiento de **CheckIt NetOptimizer**, un software diseñado para ofrecer a los usuarios herramientas destinadas a resolver los problemas derivados de la conexión a Internet, la configuración de Windows y del modem en PCs, optimizando al máximo la velocidad de conexión y mejorando el rendimiento en más de un 100% en las operaciones que el usuario realice en Internet. Proporciona, además, información sobre las mejores condiciones para asegurarse las conexiones más óptimas y dispone de herramientas de diagnóstico de problemas, múltiples opciones dirigidas a facilitar la flexibilidad, y personalizar la configuración del usuario.
También incluye una actualización activa que permite obtener mejoras gratuitas para mantener las capacidades de optimización al día. CheckIT NetOptimizer en su versión en inglés se encuentra disponible con un PVP de lanzamiento de 6.000 Ptas. + IVA.

***Para más información: 91 637 45 13***




# TECNOLOGÍA ACTUALIZADA

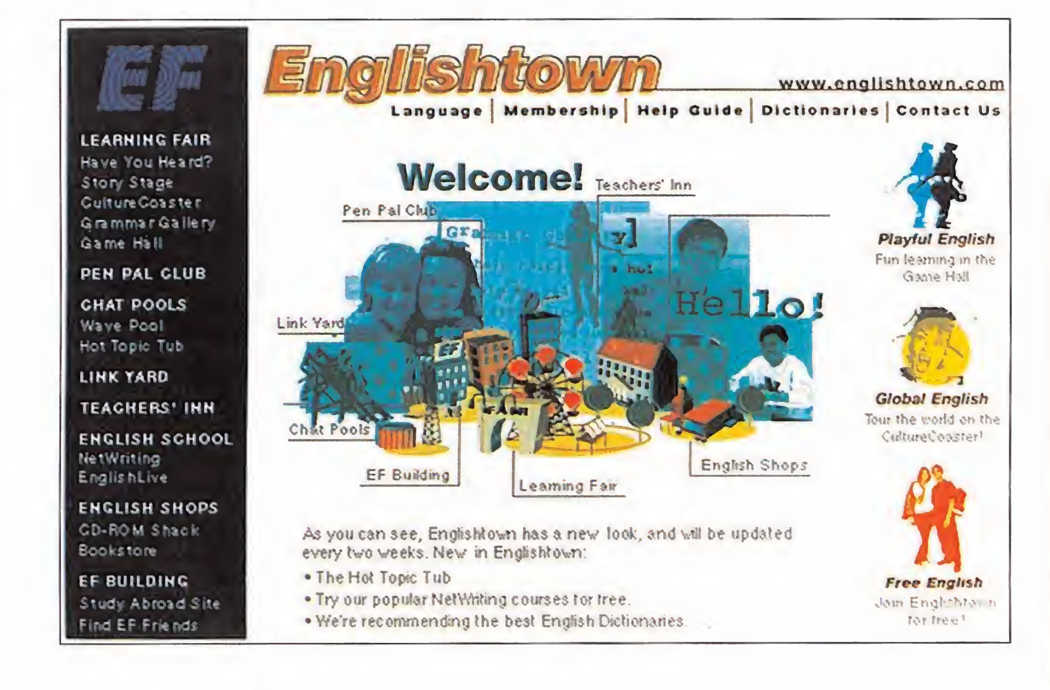



**Samsung** nos presenta una extensa gama de productos aplicando en estos la tecnología más actual dedicada a la imagen. Introduce dos nuevos modelos dentro de la gama **Syncmaster** con los modelos **SM 900P** y **SM 2400w** de 19 y 24 pulgadas respectivamente, poniendo énfasis en el concepto multimedia de una manera global y ofreciendo prestaciones avanzadas y una amplia versatilidad en posibilidades de conexión dependiendo del modelo.
También introduce su segunda generación de monitores de pantallas planas de tecnología TFT. Se amplía la gama de modelos, renovando el diseño y mejorando las prestaciones de toda la gama. Por ejemplo, en la forma de adaptarlo en el entorno, de la mejor forma: pared, brazo armado desplegable, etc., además de mejorar sustancialmente las prestaciones relativas a la calidad de imagen e incluir la opción de Pantalla Táctil (Touch Screen) y protector de pantalla.

***Para más información: 901 10 10 30 http://www.sansung-europe.com***

# INGLÉS EN INTERNET

**EF Education** (www.ef.com), ha lanzado una versión mejorada del popular **Englishtown**, (www.englishtown.com), con motivo de la celebración de un año en la red y más de 15.000 miembros. Este servicio es gratuito y ayuda a personas de todo el mundo a aprender inglés. Los visitantes de Englishtown pueden conseguir ayuda y consejos sobre el idioma de la mano de profesores nativos, dentro de un entorno interactivo con juegos de gramática y vocabulario. También se puede practicar conversando con varias personas a la vez en los "Chat Pools" y en el nuevo "Hot Topic Tup".



## THRUSTMASTER DESPEGA DE NUEVO




Una compañía puntera en el desarrollo de mandos para juegos, en su mayoría dentro del campo de la simulación, **Thrustmaster**, lanza dos nuevos productos. La palanca de gases **Attack**, diseñado bajo el sistema HOTAS (Hands On Throttle And Stick), con 4 botones programables, interruptor de 3 posiciones para combate aéreo cercano, fácil instalación, con un precio de 12.990 ptas., y los pedales de vuelo **Elite**, para el movimiento del timón, construido en ABS pesado a 17.990 ptas. Ambos están destinados a ofrecer el máximo realismo, liberando la utilización del teclado para una mayor facilidad de control, pudiendo además combinarse con todo tipo de joysticks.

***Para más información: http://www.hnostromo.com***



## JUGADORES SIMULTÁNEOS

**Logitech** hace posible que los usuarios puedan compartir sus momentos de ocio informático con otros participantes, mediante la comercialización de **ThunderPad Digital & Actua Soccer2**. Se trata de una solución compuesta por 2 gamepads, que incoporporan un único cable, de diseño especial en forma de "Y", que permite la conexión simultánea de ambos dispositivos y que, por tanto, hace posible la participación conjunta de dos usuarios. Además, Logitech ha incorporado a esta solución, y sin coste adicional, el CD-ROM de fútbol «Actua Soccer 2», desarrollado por Gremlin Interactive.

***Más información : 902 239333*** ***http://www.logitech.com***

## MUY CERCA DE LA TECNOLOGÍA LCD

**Sony** apuesta por el desarrollo de la tecnología de monitores de cristal líquido para PC, con el lanzamiento del **CPD-L150** de 15". Proporciona imágenes de extraordinaria calidad y libres de parpadeo, a una resolución máxima de 1.024x768 puntos a 85 Hz, reduciendo las curvas con toda perfección. Además ofrece total flexibilidad, y una configuración simple y cómoda, cualquiera que sea el PC al que sea conectado. También se han tenido en cuenta prestaciones referentes al espacio, el peso, consumo muy reducido y demás ventajas que este tipo de dispositivos ofrece. El CP-L150 cumple con las directrices TCO'95, actualmente la normativa más estricta en lo que respecta al medio ambiente.

***Para más información: 91 536 57 00***



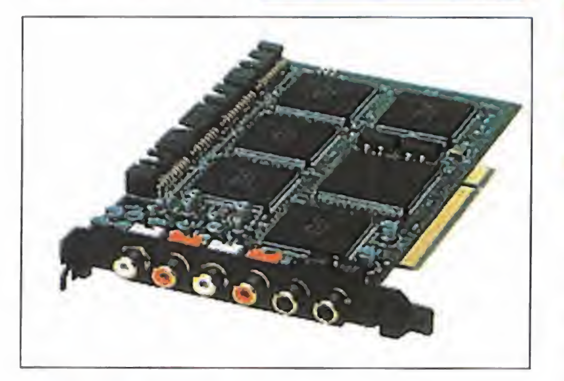
## MÁS VOODOO

**G**uillemot anuncia que se encuentra en desarrollo la nueva tarjeta aceleradora de vídeo, **Maxi Gamer Phoenix**, que integra tratamiento de Gráficos 2D y 3D de alto rendimiento. Esta tarjeta está basada en el recién lanzado chip Voodoo Banshee de 3Dfx Interactive. El nuevo Voodoo Banshee integra en un único chip, un motor 2D con un rendimiento a 128 bit con una memoria de interface a 256 bit, y un poderoso procesador 3D compatible con Voodoo2 para Windows Graphis Driver Interface de Microsoft. Dejando a un lado la emulación para los principales drivers GDI, desarrolla dichas funciones vía hardware, aumentando significativamente la velocidad de las aplicaciones. El motor gráfico de la Maxi Gamer Phoenix está designado por drivers optimizados para los principales entornos como Glide, el OpenGL y Direct3D (incluyendo características avanzadaspara el DirectX 6.0); además, incorpora la característica de reflexión de texturas en tiempo real, y potencia las prestaciones bajo DOS y Direct Draw.



***Más información: http://www.guillemot.com***

## APUESTA POR EL PC



**Y**amaha se desmarca con el modelo **DS2416**, una tarjeta mezcladora de audio, dirigida al estándar del PC, pero orientada a ofrecer calidad apta para el entorno profesional. Proporciona efectos digitales y procesadores dinámicos, 24 canales para el mezclador digital, más 16 pistas de grabación/reproducción al, o desde, el disco duro con una resolución de 32 bit. La primera versión de la DS2416 para Windows 95 se instala en el slot PCI y es controlada mediante el uso de aplicaciones para MIDI y gabación al disco duro, desarrolladas por compañías líderes en software de este tipo. Además, permite la expansión de las capacidades de la tarjeta, con conexiones externas de canales múltiples de audio mediante 12 conectores in/out. Incluso se pueden utilizar varias DS2416 en conexión tipo cascada para crear un vasto sistema de audio.

## NUEVO ESCÁNER DE CANON

**E**l **CanoScan FB310** es el escáner de sobremesa más compacto y ligero de **Canon**, diseñado para obtener imágenes en color de gran calidad ocupando un espacio reducido, además de ser muy silencioso. El interface del puerto paralelo permite la instalación más sencilla con el PC. Simplemente conectándolo, queda listo para escanear. CanonScan FB310 puede conectarse entre el ordenador y la impresora para conmutar entre el escaneado y la impresión. Hay varias modalidades de funcionamiento –dependiendo de la experiencia de los usuarios–, que permiten que puedan utilizarlo de forma fácil y personalizada. Además, se incluye un tutorial y un paquete de software para retoque fotográfico.

***Más información: 901 301 301***
***http://www.europe.canon.com***







★ **Compag** está a punto de comercializar su nueva gama **Compad-Presario** de equipos para el hogar, a un precio inferior a 200.000 pts. Dispondrán de un completo **equipamiento multimedia**, acentuado en la navegación por Internet, e incluirán un amplio lote de software, con la posibilidad de actualización gratuita a **Windows 98**.

★ **AND Publishers España** anuncia que ya se encuentra a la venta la nueva versión del planificador de rutas **AND Route '98 para España y Portugal**. Además de un extenso y detallado mapa, entre sus características, destacan el cálculo de la ruta óptima, presentándonos varias alternativas y la de poder visualizar en el mapa el **estado de las carreteras** a través de Internet en tiempo real, con los datos ofrecidos por la **Dirección General de Tráfico**.

★ **TELÉPOLIS** ofrece un buscador que presenta sus resultados según la importancia de las webs, **primando la calidad y posibilidades** que éstas puedan ofrecer. Ha sido necesaria la participación de un equipo de especialistas en el indexado de los diferentes temas (webs), potencia la utilización **del castellano en la red**, y permite la búsqueda entre los contenidos de los principales diarios españoles.

★ **INFOGRAMES Y CANAL +** han anunciado la firma de un acuerdo para la creación de un **canal de televisión digital dedicado al mundo de los videojuegos** que se emitirá en toda Europa. Su lanzamiento está previsto para el **otoño de 1.998**, a través de Canal Satélite y la mayoría de servicios de emisión digital del continente. El mantenimiento económico de este canal estará basado principalmente en la **publicidad y los patrocinadores**.

★ La productora de televisión **ZEPPELÍN TV** dispone de una página propia donde se puede obtener cualquier tipo de información sobre **series o programas** tan populares como **Querido Maestro, El Super Inocente-Inocente o El Euromillón**, con numerosas opciones diseñadas para sus seguidores, tales como buzón de sugerencias y opiniones, actores y personajes, **seguimiento de los capítulos** y consultas entre otras.

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

# ¿QUÉ TARJETA ACELERADORA 3D ME

En respuesta a las numerosísimas cartas que, a diario, llegan a nuestra redacción pidiendo información puntual sobre las tarjetas aceleradoras 3D existentes en el mercado actual –sobre precios y posibilidades técnicas–, os ofrecemos este informe especial con el que podréis conocer un poco más cada una de las opciones disponibles y saber, así, cuál se acomoda más a vuestras expectativas y necesidades.

Dentro de todas las opciones disponibles hoy día, en relación con el mercado existente de tarjetas aceleradoras 3D –un hardware indispensable si lo que se quiere es disfrutar a tope de los juegos y novedades multimedia, y en los casos más drásticos, hacerlos funcionar–, hay un número de ellas que destacan por su calidad técnica más elevada o por su más que recomendable precio.

En este informe especial os vamos a enumerar y a explicar concienzudamente cada una de ellas para que sepáis a ciencia cierta cuál es la que mejor puede servir a vuestros propósitos y necesidades.

## CREATIVE LABS

**3D BLASTER VOODOO 2:** Creative Labs han puesto a la venta dos versiones de la 3D Blaster Voodoo 2, una de 8 MB, más que suficiente para gestionar con total fiablidad los juegos que utilizan aceleración 3D, y una de 12 MB, cuyo precio es más elevado, pero también lo son sus posibilidades.

Ambos modelos proporcionan una velocidad muy elevada y DRAM de ciclo único, además de la capacidad de gestionar 3 millones de polígonos por segundo; 90 millones de píxeles por segundo (180 millones con la configuración SLI, del inglés Scan Line Interleave, que permite conectar dos tarjetas Voodoo2) con doble textura, filtro bilineal, corrección de perspectiva (MIP Mapping), transparencias mediante el canal alfa y profundidad mediante el buffer Z.

La tarjeta 3D Blaster Voodoo2 está destinada a los usuarios de juegos de ordenador que

## Especificaciones de tarjetas comentadas

| Fabricante / Modelo | Precio (Ptas + IVA) | Procesador | Capacidades 3D | Compatibilidad 3D | AGP/PCI | Memoria: Tipo | Memoria: Inicial (MB) | Memoria: Velocidad |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **CREATIVE LABS** | | | **CONTACTO:** Actebis, Computer 2000, Compumarket, Ingram Micro, Sintronic, UMD | | | | | |
| 3D Blaster Voodoo2 (8) | 40.900 | 3Dfx Voodoo2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Glide, Direct3D, OpenGL | PCI 2.1 | EDO DRAM | 8 | 20 ns |
| 3D Blaster Voodoo2 (12) | 53.490 | 3Dfx Voodoo2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Glide, Direct3D, OpenGL | PCI 2.1 | EDO DRAM | 12 | 20 ns |
| **GUILLEMOT** | | | **CONTACTO:** Ubi Soft | | | | | |
| Maxi Gamer 2D/3D AGP | 19.990 | Intel 740 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D, OpenGL | AGP 2X | SGRAM | 8 | 100 MHz |
| Maxi Graphics 128 PCI | 28.990 | Riva 128 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | PCI 2.1 | SGRAM | 4 | 100 MHz |
| Maxi Graphics 128 AGP | 29.990 | Riva 128 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | AGP | SGRAM | 4 | 100 MHz |
| Maxi Gamer 3D | 21.990 | 3Dfx Voodoo | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Glide, Direct3D, OpenGL | PCI 2.1 | EDO | 4 | 40 ns |
| Maxi Gamer 3D2 (8) | 38.990 | 3Dfx Voodoo2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Glide, Direct3D, OpenGL | PCI 2.1 | EDO | 8 | 100 MHz |
| Maxi Gamer 3D2 (12) | 45.990 | 3Dfx Voodoo2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Glide, Direct3D, OpenGL | PCI 2.1 | EDO | 12 | 100 MHz |
| **MATROX** | | | **CONTACTO:** Mitrol | | | | | |
| Productiva G100 | 15.996 | MGA-G100 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | - | AGP | - | 8 | 200 MHz |
| Millennium G200 | 30.450 | MGA-G200 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D, OpenGL | AGP (2x) | SGRAM | 8 | 200 MHz |
| Mystique G200 | 30.450 | MGA-G200 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D, OpenGL | AGP (2x) | SDRAM | 8 | 200 MHz |
| **WINFAST** | | | **CONTACTO:** Microrose | | | | | |
| 3D L2300 | 27.725 | Permedia II | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D, OpenGL, Heidi | PCI 2.1 | SGRAM | 8 | 100 MHzr |
| 3D S700 | 14.900 | DIS 63/26 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | AGP (2x) | SGRAM | 4 | 600 MHz |
| 3D S800 | 34.700 | Mpact2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | PCI 2.1 | RDRAM | 4 | 600 MHz |
| 3D S600 | 23.085 | Intel 740 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | AGP (2x) | SGRAM | 8 | - |
| **STB** | | | **CONTACTO:** Santa Bárbara | | | | | |
| Nitro II | 14.850 | S3 VIRGE GX2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | AGP | SGRAM | 4 | 100 MHz |
| Velocity 128 | 34.300 | Riva 128 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Direct3D | AGP2X/PCI 2.1 | SGRAM | 8/12 | 100 MHz |
| Blackmagic 3D Voodoo2 | 38.000 | 3Dfx Voodoo2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | Glide, Direct3D, OpenGL | PCI 2.1 | EDO | 8/12 | 100 MHz |
| Glyder MAX2 | 40.200 | Permedia 2 | Sí (Z-buffer, filtrado bilineal y trilineal, niebla, mipmapping, corrección de perspectiva, sombreado Gouraud, iluminación especular...) | OpenGL | AGP | SGRAM | 8 | 100 MHz |

# QUIERO COMPRAR?

buscan un resultado excepcional, y proporciona una velocidad más de tres veces superior a la de las tarjetas gráficas utilizadas en la actualidad por el chipset de Voodoo Graphics™.

## GUILLEMOT

**MAXI GAMER 2D/3D AGP:** Esta aceleradora gráfica, construida sobre el procesador gráfico Intel740, garantiza rendimientos 3D sin compromisos. Su arquitectura HyperPipelined 3D ofrece una perfecta fluidez visual, una aceleración 3D y de las imágenes ultra realista gracias a la potencia del procesador y la explotación optimizada de la banda AGP 2X, y una compatibilidad total con los juegos gracias a los controladores de alta calidad.

**MAXI GAMER 128 PCI/AGP:** MAXI Graphics 128 es una aceleradora gráfica 2D/3D con una arquitectura montada sobre un potente procesador de 128 bit. Combina una tarjeta gráfica 2D de alta calidad que consigue una visualización rápida de alta precisión en las aplicaciones Windows, y un procesador 3D con el que gestionar perfectamente los gráficos poligonales de los juegos actuales.

**Se debe tener muy en cuenta lo que se busca antes de comprar nada**

**MAXI GAMER 3D:** La tarjeta MAXI Gamer 3D es una aceleradora 3D revolucionaria que permite conseguir una fluidez máxima (al menos, 30 frames por segundo) en los juegos, sin sacrificar la calidad de los gráficos. Pule las imágenes y transforma las animaciones para dotarlas de gran detalle y esmerados efectos visuales.

**MAXI GAMER 3D2:** La versión de la Maxigamer 3D, con el chipset Voodoo 2. Las posibilidades de ésta, tanto en su versión de 8 MB de memoria, mucho más accesible para el bolsillo, como la de 12 MB, espectacular en cuanto a su capacidad tecnológica, hará posibles efectos visuales que con las versiones anteriores de este hardware no se podían llevar a cabo. Es, tal vez, una de las tarjetas del mercado actual más recomendables para el usuario particular, que centre su atención en lo referente al software lúdico.

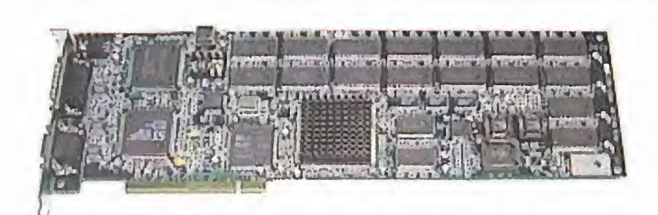



## MATROX

**PRODUCTIVA G100:** Esta tarjeta AGP, con sus 8 MB de memoria, es capaz de gestionar perfectamente gráficos 2D al igual que 3D, lo que le da una versatilidad enorme a la hora de funcionar tanto en la oficina, como en casa, y tanto con juegos, como con utilidades multimedia. Tal vez lo más destacable de esta tarjeta es su más que ajustado precio, en relación a sus posibilidades, ya que es capaz de alcanzar resoluciones de 1.280x1.024, con colores de 24 bit.

**MILENNIUM G200 Y MYSTIQUE G200:** Matrox se pone a la cabeza como creadora de hardware gráfico con estas tarjetas aceleradoras 3D de similares prestaciones. Ambas están basadas en el revolucionario chip MGA-G200, que ofrece una muy superior capacidad en relación al resto de tarjetas anteriores a éstas.

| RAMDAC (Mhz) | Resolución máxima | | Conectores | | Programas/Aplicaciones | Otros |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Modo 2D | Modo 3D | Salida video | Entrada video | | |
| 230 | 1024x768 | 800x640 | No | No | DOS, Windows 95, Windows NT 4.0 | |
| 230 | 1024x768 | 800x640 | No | No | DOS, Windows 95, Windows NT 4.0 | |
| - | 1600x1200 | 1024x768 | No | No | Windows 95, Windows 98 NT | Juegos opcionales |
| 230 | 1600x1200 | 1024x768 | No | No | Windows 95, Windows 98 NT | juegos |
| 230 | 1600x1200 | 1024x768 | No | No | Windows 95, Windows 98 NT | juegos |
| 75 | - | 640x480 | No | No | Windows 95, Windows 98 | Juegos opcionales |
| 130 | 1600x1200 | 1024x768 | No | No | Windows 95, Windows 98 | Juegos opcionales |
| 130 | 1600x1200 | 1024x768 | No | No | Windows 95, Windows 98 | Juegos opcionales |
| 230 | 1920x1200 | 1920x1080 | No | No | Contoladores para Windows 98 95, Windows y NT | Módulo opcional DVD |
| 250 | 1920x1200 | 1920x1080 | Si | No | Contoladores para Windows 98 95, Windows y NT | |
| 230 | 1900x1200 | 1920x1080 | Si | - | Contoladores para Windows 98 95, Windows y NT | |
| 230 | 1600x1200 | 1280x1024 | No | No | Virtual Reality, Internet 3D Plug-in, Mpeg1, 3DF/X, Explorer, VideoPlayer | |
| 230 | 1600x1200 | 1024x1024 | Si | No | Virtual Reality, Internet 3D Plug-in, Mpeg1, 3DF/X, Explorer, VideoPlayer | Descompresora MPEG-2, sintonizador TV ext |
| 230 | 1600x1200 | 1024x1024 | Si | No | Virtual Reality, Internet 3D Plug-in, Mpeg1, 3DF/X, Explorer, VideoPlayer | Tarjeta para DVD-Video, salida Dolby AC-3 |
| 230 | 1600x1200 | 1024x1024 | Si | No | Virtual Reality, Internet 3D Plug-in, Mpeg1, 3DF/X, Explorer, VideoPlayer | Capturadora de video |
| - | 1600x1200 | 1024x1768 | No | No | | |
| 250 | 1600x1200 | 1024x1768 | No | No | | |
| 230 | 1600x1200 | 1024x1768 | No | No | | |
| 230 | 1600x1200 | 1024x1768 | No | No | | No Descompresora MPEG-2 |



**El factor precio es de los factores que más se tienen en cuenta a la hora de elegir una tarjeta 3D**




Con un total soporte AGP 2X y un avanzado engine de renderización 3D y aceleración vía Direct3D, OpenGL, ambas ofrecen grandes posibilidades tanto al pequeño usuario, como al profesional del sector.
Las dos tarjetas, que parten de base con 8 MB de memoria, tienen slots suficientes para alcanzar 16, siendo las únicas con esta opción.

## WINFAST

**3D L2300:** El pequeño tamaño de esta maravilla no debería influirnos en lo más mínimo, pues sus características técnicas hablan de ella por sí solas. La Winfast 3D L2300 está equipada con un procesador PERMEDIA 2 y un procesador de geometría de apoyo, un RAMDAC de 230 MHz y 8 MB de memoria SGRAM de 100 MHz. En cuanto a los números oficiales, esta tarjeta es capaz de soportar un millón de polígonos texturizados 3D por segundo, 83 millones de texels (píxeles de textura) sometidos a filtrado bilineal y a corrección de perspectiva, y 42 millones de texels si estos se someten a filtrado bilineal, corrección de perspectiva y procesado Z buffer. La tarjeta es compatible con OpenGL, Direct 3D, DirectDraw y Heidi.
**3D L2600:** La más alta de la gama, y la mejor opción a la hora llevar a cabo trabajos de gran complejidad. Con sus 32 MB de EDO DRAM, es perfectamente capaz de gestionar sin ningún problema gráficos basados en polígonos texturizados, sea cual sea su complejidad. La WinFast 3D L2600, basa toda su potencia en el procesador de Dlabs, GLINT MX 3D, lo que la convierte en la mejor opción para todo aquel poseedor de un Pentiun II, Pentium Pro o Pentium, que desee una rápida y excelente solución gráfica. Puede alcanzar resoluciones de 1.600x1.200.




## STB

**NITRO 3200 3D:** Una tarjeta que combina 2D y 3D, de forma que no necesita la colaboración de una VGA o SVGA normal. Posee una gran calidad de reproducción de vídeos en formato MPEG, aparte de los demás sistemas de gestión gráfica, propios del hardware 3D, como el Anti Aliasing, el Z-Buffering, etc. Con sus 8 MB de memoria de SDRAM y su engine de renderizado gráfico a 128 bit, la Nitro 3200 3D es capaz reproducir gráficos de gran calidad y de soportar resoluciones de hasta 1.900x1.200 ppp, con un índice de refresco de pantalla de hasta 160 Hz.
**VELOCITY 128:** Esta tarjeta ofrece el mayor nivel de refresco en relación a los gráficos 2D, un hardware completamente compatible con Direct3D y un gran nivel de resolución a la hora de reproducir vídeo MPEG. Con 8 MB de SGRAM, Velocity 128 ofrece muchísimas posibilidades tanto en el ámbito de los juegos, como en el de productos multimedia.

Entre sus posibilidades cabría destacar el Gouraud Shading, para efectos de sombreado más realistas, el Z-buffering, para una perfecta generación y gestión de gráficos 3D, el MIP-Mapping para una mejor resolución en los mapas texturizados, el Alpha Blending para efectos de transparencias, humo o niebla y Anti-Aliasing para la desaparición de píxeles.
**BLACKMAGIC 3D VOODOO 2:** Una de las últimas tarjetas aceleradoras 3D que han sido puestas a la venta. La memoria de Blackmagic 3D pertenece a la clase EDO RAM, por lo que dispone de gran velocidad a la hora de gestionar los gráficos de los últimos juegos que basan su tecnología en el Direct3D y el Glide.
Existen dos versiones de la Blackmagic 3D, ambas con el chipset Voodoo 2, una con 8 MB de EDORAM y otra con 12 MB, siendo ésta última capaz de alcanzar resoluciones de 800x600 con una gran calidad gráfica.
**GLYDER MAX 2:** Basada en el chip Permedia 2, de 3D Labs, la GLyder MAX 2, con sus 8 MB de memoria SGRAM, resiste unas resoluciones gráficas de hasta 1.600x1.200.
La relación ofrecida por esta tarjeta de calidad-precio, es de las más destacables, pues tiene la capacidad suficiente tanto para satisfacer al usuario profesional, como al particular, sean cuales sean sus necesidades.
Esta tarjeta soporta los API's Direct3D, OpenGL y Heidi.



*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO. DESCUENTOS APLICABLES AL PRECIO MARCADO
DiVER tienda
HEART OF DARKNESS
CONSULTAR
RED LINE
5.990
COMMANDOS
6.990
CASTROL HONDA
7.490
COLIN MCRALLY
7.990
STAR CRAFT 2
5.990
UNREAL
6.490
SCREENBEAT HEADPHONES 2.490
MICRO LOGIC SCREENBEAT 1.990
SPEED MOUSE 1 1.990
WALLET 24 CD ROM 2.990
ACTION PAD LOGIC 1.990
L LEADER 5.890
JOY LEADER 1.500
RACE LEADER 3D 11.990
ARMORED FIST 2 7.990
BEAST WARS 5.990
BLADE RUNNER 7.200
CARMAGEDDON 1.990
CIVIL WAR 1.990
DIR BY THE SWORD 6.900
DEATHTRAP DUNGEON 7.990
F-15 CONSULTAR
F-22 6.990
FALLOUT 7.490
FLIGHT 2 7.990
FRANCIA 98 5.990
FREESPACE 7.990
FUTBOL MANAGER 98 5.990
HUNDIR LA FLOTA 5.790
J. S. FIGHTER 7.490
LONGBOW 2 7.990
LORD OF MAGIC 6.990
M1 TANK PLATOON 7.990
MIGHT & MAGIC VI 7.990
MOTORHEAD 5.490
MYTH 7.990
PANZER COMMANDER 7.990
POWERBOAT 7.490
QUAKE II 7.490
QUEEN: THE EYE 7.990
RED NECK RAMPAGE 7.990
SABRE ACE 4.990
STAR TREK PINBALL 5.990
TEAM APACHE 7.990
SUPER MATCH SOCCER 6.990
TOM RAIDER + UNFINSHED 3.495
TOM RAIDER II 7.490
X-COM INTERCEPTOR 7.990
X-FILES CONSULTAR
XENOCRAZY 7.990
NOVEDAD
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CATALOGO WEB INTERNET
http://www.divertiendas.com
TLF. CENTRAL: 952 612 544
SERVICIO A DOMICILIO
ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 R.C.
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678
CORDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA
GUADALAJARA 949264609 Constitución
MÁLAGA
AXARQUIA 952507686 VELEZ MÁLAGA
Camino de Málaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
ARROYO DE LA MIEL 952440671
v. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA
PAMPLONA 948172074 Sancho El Fuerte,15 Bajo

**No hemos podido resistir la tentación de reivindicar el titular para el gran éxito estratégico español de este año. Podemos haber sido eliminados en los Mundiales de fútbol, pero realizando juegos de estrategia, España ha demostrado que está entre los números uno, como lo demuestra que «Commandos: Behind Enemy Lines» se haya colocado en los primeros puestos de los rankings de ventas de toda Europa. Para todos los que lo tengáis ya, disfrutad con el especial que hemos preparado en nuestro libro del trucos del mes, y para los que no, no perdáis tiempo e id a comprarlo. No os arrepentiréis. Por cierto, ¿os gustó el especial de estrategia del mes pasado?**

# El éxito de Commandos

Con la llegada de las vacaciones aumenta la afluencia de socios a nuestra sección. No sólo tenéis más tiempo para jugar a vuestros juegos preferidos, sino también para escribirnos e-mails y cartas para pedirnos ayuda o expresar vuestra opinión. O consultas técnicas, como la que nos hace Aitor Pérez de Leceta, al que no le funciona **«Age of Empires»** ni en miles ni en millones de colores. Nuestro consejo es que pruebes a reinstalar el juego o DirectX teniendo seleccionados uno de esos modos de pantalla, y si el problema te persiste ponte en contacto con el servicio técnico de Microsoft.

Asier Ozaeta ha descubierto un detalle mal documentado de **«Red Alert»**: un editor de mapas multijugador. En la carpeta de «Red Alert» hay un fichero de nombre RUN MAP que nos permitirá crear misiones que después vamos a poder jugar en multiplayer skirmish; eso sí, teniendo introducido el disco 2, el de los soviéticos.

Siguiendo con los descubrimientos, Elena Sánchez ha hecho uno en el juego que nos sirve de titular, **«Commandos»**, de Pyro Studios. Según ella, el marine puede transportar a dos de sus compañeros en su mochila si los sentamos en el bote mientras el marine lo recoge, calculando un poco las distancias. Esto tiene la enorme ventaja de poder transportar a tres hombres bajo el agua, ya que en el juego sólo el marine puede bucear. Respecto a los códigos que pedís, los encontraréis en el libro de trucos de este mismo número.

**La tercera parte de «Civilization» se llamará «Civilization II: The Test of Time», y será la primera sin Sid Meier**

César Espitia tiene un gran problema: se ha terminado **«Dungeon Keeper»**, pero en la última fase, aunque no sea necesario, no consigue acabar con el Keeper enemigo por más que lo intenta. Su pregunta es: ¿se puede matar a ese Keeper? Probablemente no, porque el juego no lo permite al ser el último y no ser necesario matarle para acabar el juego.

Como sabemos que sois muchos los aficionados a **«Constructor»**, vamos a dejar planteadas unas preguntas. Ramón Baughdet, de Tenerife, quiere saber cómo comprar obreros cuando no le sale la opción de hacerlo con dinero; y a Javier Alonso le gustaría saber qué hacer para que al reparar los recreativos cuando empiezan a arder no estallen. ¿Propuestas?

## RANKING DE BATALLAS

La lista ha dado un vuelco espectacular, desapareciendo varios juegos clásicos y entrando con mucha fuerza «Constructor» o «Commandos», siendo también significativa la subida de «Starcraft». «Age of Empires» escala con decisión un puesto más colocándose a un tiro de piedra de la primera posición.

| | |
|---|---|
| 1.- | WARCRAFT II |
| 2.- | AGE OF EMPIRES |
| 3.- | CIVILIZATION II |
| 4.- | C&C: RED ALERT |
| 5.- | TOTAL ANNIHILATION |
| 6.- | STARCRAFT |
| 7.- | THEME HOSPITAL |
| 8.- | COMMANDOS |
| 9.- | DUNGEON KEEPER |
| 10.- | CONSTRUCTOR |

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos: podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

BLACK & WHITE



CIVILIZATION II: THE TEST OF TIME



Noticias Noticias

• **«Civilization III»** no va a existir. En lugar de ello, Microprose lo denominará «Civilization II: The Test of Time», que aunque pudiera parecerlo, no son escenarios para «Civ II», sino un juego completamente nuevo. Aunque seguirá la línea clásica, tendrá distintos mapas enlazados entre sí, que representarán mundos perfectamente definidos –pletóricos de animaciones– más que simples escenarios. Las ciudades tendrán mejoras específicas, habrá nuevas unidades, y algunos mundos basados en conceptos fantásticos y extraterrestres. Por ahora es todo lo que se sabe, además que es el primer «Civ» que no hace Sid Meier.

• **Peter Molyneux,** ya separado de Bullfrog, vuelve a la carga con «Black & White», un "god-game" que mezclará elementos de «Populous» y «Dungeon Keeper», dos de las obras maestras de Peter. En «Black & White» adoptaremos el papel de un dios que, en competencia con otro, lucha por la dominación de un mundo realizado en 3D poligonal y poblado por distintas civilizaciones poseedoras de distintas habilidades mágicas. Nuestra tarea será el ganarnos la fidelidad de los hombres que pueblan esa tierra, que irá evolucionando de una forma u otra dependiendo de la naturaleza de nuestras acciones: buenas o malas. El juego carecerá casi por completo de interfaz, que se reducirá a movimientos con el ratón y acciones sobre los objetos del mundo. La fecha de salida aún es incierta, pero no se cree que sea antes del año próximo.

• **«Heroes of Might and Magic III»** continúa la exitosa saga de New World Computing mejorando los anteriores títulos con una IA más desarrollada y una mayor variedad. Tendrá 24 héroes de ocho tipos con más héroes malvados y personalidades más evolucionadas, con más componente rol. La zona de combate se ampliará notablemente, las unidades encontrarán los caminos con más facilidad, y será necesario reconstruir los castillos después de los ataques. Gráficamente, se aumentará la resolución (800x600) y el número de colores a miles, aunque seguirá con la misma mecánica por turnos.

• Algunos de vosotros conoceréis el mundo de Fading Suns, en el que se encuadran algunos juegos de rol. Pues bien, basándose en este universo, Ripcord Games está desarrollando **«Starship Diplomacy»,** un juego de conquista galáctica en tiempo real con elementos de diplomacia, economía, comercio y, por supuesto, combate.

• Sony Online Entertainment ha anunciado un juego de estrategia **–«Fantasy War»–** para hasta siete jugadores al que sólo se podrá jugar a través de Internet en www.station.sony.com. Será un juego de conquista en un mundo fantástico del que, según su creador, sólo se ha realizado versión on-line puesto que se basa en la negociación y la diplomacia, cosas que, según él, sólo se pueden hacer en directo entre varias personas.

• Los creadores de la serie «X-COM», Mythos Games, están desarrollando para Virgin un juego de acción/estrategia medieval en tiempo real que se llamará **«Duel: The Mage Wars».** Recreará una lucha entre magos, con hechizos y 21 criaturas mágicas en tres mundos fantásticos que se verán afectado por las invocaciones y se transformarán en consecuencia. Los mapas en los que se desarrollará el juego serán pseudo-aleatorios, y en las partidas multijugador podrán participar hasta 36 jugadores.

• Microsoft y Atomic Games están desarrollando **«Close Combat 3»,** ambientado también en la Segunda Guerra Mundial, pero en el frente ruso de 1.941 a 1.945, que seguirá siendo un wargame en tiempo real que mejorará la serie tanto a nivel gráfico como en profundidad táctica. Está prevista su publicación para el año próximo.

• Siguiendo con los wargames, Talonsoft y Norm Koger –un famoso diseñador de este tipo de juegos–, se han unido para crear **«The Operational Art of War, Volume 1».** Este juego permitirá al jugador recrear virtualmente cualquier batalla que se haya producido entre 1.939 y 1.955, con unidades que irán de la compañía a los cuerpos de ejército, y sobre mapas de 5 a 50 kilómetros por hexágono. Gozará de la excelente calidad gráfica y de juego a la que Talonsoft nos tiene acostumbrados.

Noticias Noticias

OPERATIONAL ART OF WAR



## Estrategas Enredados

¿Que estáis deseando que todo el mundo vea vuestras páginas web? Pues no tenéis más que decirlo, como ha hecho **Esteban Sáiz Martínez,** que nos espera a todos en: moon.inf.uji.es/~hudson

**Aunque sabéis que los e-mail también los publicamos:**
0209656v01@abonados.cplus.es: Quiere gente que juegue a «Myth» con él.
aguiler@infocsnet.com: Busca alguien para jugar a «Age of Empires» por Internet.
apalao@villena.infoville.tissat.es: Necesita información sobre «Sid Meier's Gettysburg!».

**Y las direcciones Web sobre «Heroes of Might and Magic II»:**
www.feist.com/~combs/heroes2.html: Cee Cee Heroes of Might and Magic II.
www.bestsitez.com/homm2: Valera's Cool HMM2 Page.
pages.vossnet.de/serpico/index.htm: Serpico's Heroes Information Page.
free.prohosting.com/~heroes2: Spencer's HMM2 Page.
home.sol.no/~baardloy/heroes2.htm: Bards Heroes2 Page.
members.tripod.com/~heroes2: Heroes Universe Studios.

*Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a:* **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**


DUEL: THE MAGE WARS


HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Jesús de la Calle nos escribe desde Ermua (Vizcaya), solicitándonos trucos para **«Dark Colony»**. El único truco conocido es, en el directorio GAMESTAT, editar el fichero DEPEND.TXT, que contiene el precio de todo. Para cambiar alguno de ellos, primero ignora las seis primeras líneas de ceros, y en la siguiente estará el valor que puedes alterar. En el mismo directorio, hay otro fichero que se llama WEAPSTAT.TXT que contiene las propiedades de las armas. Experimenta.

**«Warhammer: Dark Omen»**, es el título en el que está atascado José Pérez. La única solución que podemos darte es que edites el fichero de la partida salvada con un editor hexadecimal y cambies el offset 280 por otro valor, pues en él se encuentra el dinero que posees.

En el apartado de breves, Rodrigo no sabe qué juego comprarse entre «Age of Empires», «Red Alert», «Total Annihilation» o «Starcraft», y nuestra recomendación sería que se los comprase todos, pero si tuviera que decantarme por uno, ese sería sin duda «Age of Empires». Para José Vicente Catalá, decirle que se tranquilice, que tanto «Sim City 3000» como «Railroad Tycoon 2» están en preparación y saldrán a finales de año. Finalmente, Pedro Martín Panadero hace una propuesta interesante: que en los juegos basados en la series Warhammer haya una opción de pintar las figuras como ocurre en los de tablero sobre el mismo tema. Y con esto nos despedimos hasta el próximo mes.

*El Estratega Anónimo*
*(alias Coronel Dudley Clark)*

# El Truco del mes

## BEASTS & BUMPKINS

**Pulsa F11 para entrar en modo editor y escribe:**

**G:** Obtendrás una gran cantidad de oro.

**C:** Te duplica el último objeto creado.

**o103:** Conseguirás un hombre o una mujer en forma de niño.

**o110:** Conseguirás una vaca.

**Control + F6:** Quita la niebla y muestra todo el mapa.

**Pulsa de nuevo F11 para entrar en modo script y escribe *loadmission* y pulsa Enter. Ahora puedes escribir el número de la misión que quieras, entre 1 y 30. Para salir de nuevo al juego, pulsa F11 una vez más.**

# Temas para el DEBATE

**Pedro San Martín Nuñez, de Burgos, nos ha remitido un interesante tema para debate de todos los estrategas en reuniones, foros y chats varios:**

**¿Por qué no todos los juegos de estrategia salen traducidos?**

**Su comentario es:**
**"(...) abogo por la íntegra traducción de los juegos de estrategia ya. Va mi más enérgica propuesta porque ya está bien que sólo se traduzcan las aventuras y los juegos de rol, ya que los juegos de estrategia son actualmente muy complejos..." Además, Pedro encuentra indignante que "(...) saquen un juego tres meses antes en inglés para que la gente se lo compre como loca, para después sacarlo en español. Esto es un timo, ¿o se creen que tenemos dinero para comprar dos veces el mismo juego...?"**

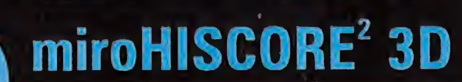
**Bastante indignado con este tema parece Pedro, aunque la verdad es que las distribuidoras de los juegos tendrán sus motivos —comerciales la mayoría de las veces— para llevar a cabo estas acciones. Y vosotros, ¿qué opináis?**

## Una lectora nos ha remitido un interesante truco para «Commandos», el éxito estratégico español del año

# Concurso miroMEDIA

SIENTE EL PODER DEL VOODOO Y PARTICIPA EN ESTE SENSACIONAL CONCURSO. REGALAMOS 5 TARJETAS MIROHISCORE2 3D Y 3 TARJETAS MIROMAGIC PREMIUM, CON LAS QUE PODRÁS DISFRUTAR DE TUS JUEGOS EN PANTALLA GIGANTE.

PARA CONSEGUIR UNA DE ESTAS ESTUPENDAS TARJETAS NO TIENES MAS QUE AVERIGUAR LA RESPUESTA CORRECTA A LA SENCILLA PREGUNTA QUE TE FORMULAMOS



## Regalamos

### 5 miroHISCORE² 3D




Descubre otra dimensión de juego con la aceleradora gráfica dotada de 12MB de potencia y el nuevo chip 3Dfx Voodoo2.
Alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te trasladarán más allá de la realidad.

### 3 miroMAGIC Premium




Equipada con el revolucionario procesador gráfico nVIDIA Riva 128 , (128 bits), miroMAGIC Premium garantiza una increíble velocidad en todas las funciones 3D, y es la tarjeta gráfica ideal para programas de 3D (3D Studio MAX, CAD/CAM, etc.)

### BASES DEL CONCURSO miroMEDIA

1.- PODRÁN PARTICIPAR EN EL CONCURSO TODOS LOS LECTORES DE LA REVISTA MICROMANÍA QUE ENVÍEN EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN CON LAS RESPUESTAS CORRECTAS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: HOBBY PRESS, S.A., REVISTA MICROMANÍA, APARTADO DE CORREOS 328, ALCOBENDAS (MADRID)
INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: CONCURSO VOODOO

2. ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS CON LA RESPUESTA CORRECTA SE EXTRAERÁN CINCO, Y SUS REMITENTES SERÁN PREMIADOS CON UNA TARJETA GRÁFICA MIROHISCORE 3D VOODOO, POSTERIORMENTE, SE EXTRAERÁN TRES CARTAS MÁS Y SUS REMITENTES RECIBIRÁN CADA UNO, UNA TARJETA MIROMAGIC PREMIUM. EL PREMIO NO SERÁ, EN NINGÚN CASO, CANJEABLE POR DINERO

3. SÓLO PODRÁN PARTICIPAR EN EL SORTEO LOS SOBRES RECIBIDOS CON FECHA DE MATASELLOS COMPRENDIDAS ENTRE EL DÍA 27 DE JULIO Y 28 DE AGOSTO DE 1998.

4.- LA ELECCION DE LOS GANADORES SE REALIZARÁ EL 2 DE SEPTIEMBRE DE 1998 Y LOS NOMBRES DE LOS GANADORES SE PUBLICARÁN EN EL NÚMERO DE OCTUBRE DE LA REVISTA MICROMANÍA.

5.- EL HECHO DE TOMAR PARTE EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES.

6 - CUALQUIER SUPUESTO NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES, SERÁ RESUELTO INAPELABLEMENTE POR LOS ORGANIZADORES DEL CONCURSO: UMD Y HOBBY PRESS, S.A



¿QUÉ TARJETA/S DE MIROMEDIA SON LAS ÚNICAS QUE INCORPORAN SALIDA DE TV?

A- MIROHISCORE/MIROHISCORE²

B- MIROMAGIC PREMIUM

C- TODAS LAS ANTERIORES




### CUPÓN de PARTICIPACIÓN miroMEDIA

Nombre: ..............................................

Apellidos: ..............................................

Dirección: ..............................................

Localidad: ..............................................

Provincia: ..............................................

C.Postal: ..............................................

Teléfono: ..............................................

La Respuesta es: A B C



Tacha la respuesta correcta

# Este número de PCmanía se te quedará grabado...




## Contenidos

### PCmanía

Con este número aprende a grabar tu propio CD-ROM con los mejores programas del mercado. Y si no tienes unidad CD-R, no te preocupes. Analizamos a fondo 14 modelos diferentes de grabadoras, para que elijas la que se ajusta a tus necesidades. Además, exploramos el futuro de las telecomunicaciones y su impacto en los usuarios de PC, te descubrimos cómo iniciarse en la creación de páginas Web y analizamos la última gama de los ordenadores Compaq Presario.

### Rendermanía

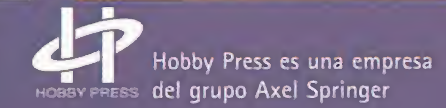
Disfruta con los primeros datos acerca de la versión 3.1 del fabuloso modelador POV, y aprende con nosotros las sentencias de este programa y a crear escenas con radiosidad.

### Guía de Compras

44 páginas repletas con la información más novedosa acerca del hardware más actual, con trucos para realizar la mejor compra y conocer los últimos periféricos.

### 2 CD-ROM

Este mes os ofrecemos una versión try-out de la suite de Corel WordPerfect 8, así como una licencia completa válida por 30 días de Panda Antivirus y una demo interactiva de Geografía con Pipo. Y nuestra aplicación dedicada a la gimnasia para mantenernos en forma.




Hobby Press es una empresa del grupo Axel Springer

**PCMANÍA + RENDERMANÍA +GUÍA DE COMPRAS + 2CD-ROMS POR SÓLO 995 PTAS**

## 38: SIN



Se habla de «Sin» como el juego que llevará el engine de «Quake II» hasta unas cotas inimaginables. Se dice también que será el único juego capaz de mezclar de forma homogénea elementos de aventura dentro del arcade...Puede ser uno de los títulos bomba de los próximos meses.

## 42: MOTO RACER 2



Llega la segunda parte de uno de los arcades de pilotaje de motos más espectacular y divertido de todos los tiempos. De nuevo, tendremos la oportunidad de controlar tanto motos de carreras, como de todo terreno, bajo condiciones climáticas adversas y siempre compitiendo con expertos.

## 44: TELLURIAN DEFENSE



Un completo juego que mezclará de manera perfecta dos géneros claramente diferenciados, como son la estrategia, dentro del apartado de la investigación, y la simulación, en la que emplearemos en nuestras naves aquellas armas y dispositivos que hemos construido previamente.

**Con el E3 ya en la memoria de todos, vemos cómo todos aquellos excepcionales títulos que nos prometían que iban a llegar en meses venideros, empiezan a hacer acto de presencia.**
**Este mes, en la sección de Previews, os ofrecemos un grupo de esos juegos que, aunque aún tendremos que esperar un poco para que lleguen, sí sabemos con certeza que podremos disfrutar de ellos dentro de muy poco. Ejemplos como «Moto Racer 2», «Crime Killer», «Sin» –nuestra portada–, «Descent 3» o «Fallout 2» son algunas de esas pequeñas maravillas.**
**¿Queréis ver lo que nos depara el futuro informático? ¿Deseosos de presenciar las primeras pantallas de aquel título que tanto esperábais? Entonces no os demoréis más y adentraos en las siguientes páginas que están repletas de la información más interesante que hemos recolpilado para todos vosotros, a pesar de lo difícil que pueda resultar trabajar con este pegajoso calor veraniego.**

## 46: CRIME KILLER



Interplay está a punto de finalizar este proyecto que, perteneciendo al género de los shoot'em up, lo que pretende es introducir en nuestros ordenadores toda la tensión y acción continua de las máquinas recreativas, y en la que tendremos que imponer mano dura en las calles norteamericanas.

## 48: GRAND PRIX LEGENDS



Un simulador de conducción que destacará por su originalidad y calidad técnica, ya que a diferencia del resto, éste se centrará en los vehículos de Fórmula 1, pero de la temporada del 67. Las diferencias serán enormes, ya que en aquella época no se contaba con las facilidades tecnológicas de que se disponen hoy.

sumario







## F-ZERO X



Todos aquellos usuarios de la consola Super Nintendo recordarán un divertido arcade futurista de carreras, cuyo nombre era «F-Zero», y que fue uno de los primeros en utilizar la técnica Parallax en esta consola.

Pues bien, Nintendo está a punto de finalizar la versión para Nintendo 64 de este gran éxito, de forma que aprovechará las posibilidades de esta nueva plataforma. Acción a raudales, velocidades de vértigo y diversión sin fin, son algunas de las cosas que ofrecerá «F-Zero X».





## HOSTILE WATERS



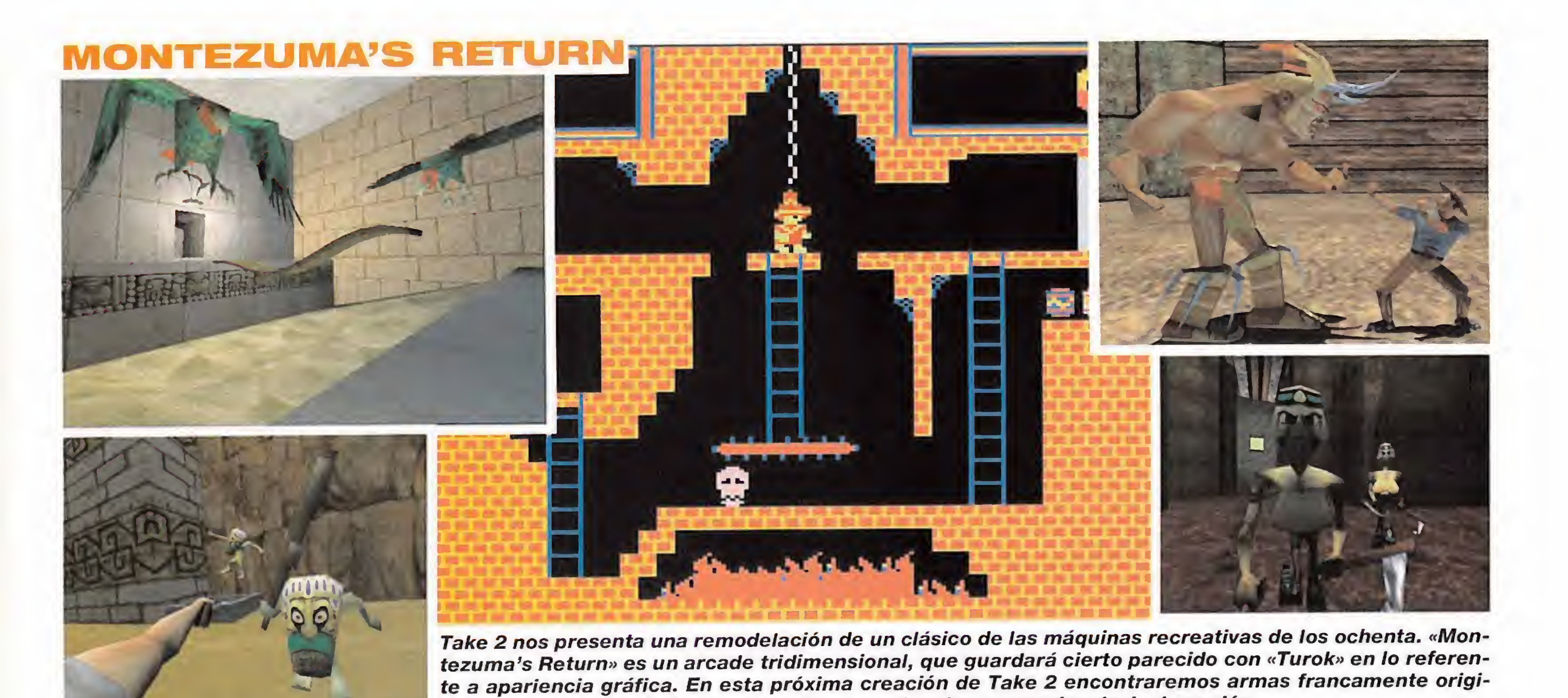

Presentando la acción bajo una perspectiva en tercera persona, «Hostile Waters» será un juego de estrategia en tiempo real, cuyo índice de violencia y acción superará todo lo visto hasta el momento. Sus numerosas unidades y vehículos, sumados al hecho de que el terreno afectará directamente a nuestras acciones, convertirán a este novedoso título de Rage, en uno de los wargames más reales de los próximos meses.

## EXPENDABLE



Éste es uno de los muchos títulos que Rage Software tiene en proyecto, para ser puesto a la venta en meses venideros. «Expendable» seguirá el modo de juego de «Commandos», pero su argumento estará situado en el lejano futuro, donde un reducido grupo de marines espaciales tendrán que defenderse de una horda alienígena muy sedienta de sangre.

## MONTEZUMA'S RETURN



Take 2 nos presenta una remodelación de un clásico de las máquinas recreativas de los ochenta. «Montezuma's Return» es un arcade tridimensional, que guardará cierto parecido con «Turok» en lo referente a apariencia gráfica. En esta próxima creación de Take 2 encontraremos armas francamente originales, enemigos de todos los tamaños y apariencias, y grandes dosis de acción.

## FALLOUT 2

Tras la catástrofe nuclear en la que nos introdujo «Fallout», y en la que tuvimos que defendernos con uñas y dientes de las hordas mutantes que trataban por todos los medios acceder a las ciudades amuralladas, está a punto de llegar a nuestro país la segunda parte de este trepidante título, mezcla estrategia, mezcla aventura. Tanto el aspecto gráfico, como el diseño del interfaz permanecerán intactos, con respecto a su predecesor.













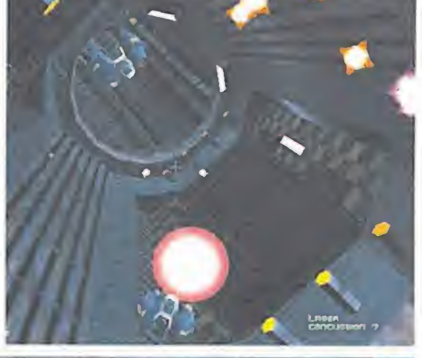
## OMIKRON

*Con este original título, aparecerá una aventura tridimensional, de esquemas similares a juegos como «Alone in the Dark» o «Ecstatica», pero con una movilidad y rapidez de acción más cercana al arcade. Podremos pilotar toda clase de vehículos, mantener animadas conversaciones con cientos de personajes y utilizar toda clase de armas para nuestra propia defensa.*

## SECRET OF VULCAN FURY

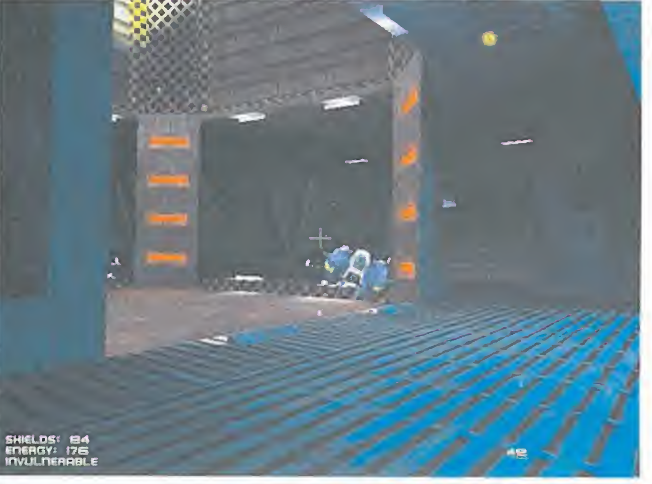
*Una de las razas más enigmáticas del universo de «Star Trek» han sido por siempre los Vulcanianos –¿recordáis a Mr. Spock?–. Gracias a Interplay, esto va a dejar de ser así, pues con «Secret of Vulcan Fury» se nos van a dar a conocer todas las costumbres y secretos de tan poderosa civilización, todo ello entremezclado con una peligrosa aventura en la que, como no podía ser de otra manera, el U.S.S. Enterprise y toda su tripulación de a bordo serán los protagonistas absolutos.*



## DESCENT 3

*Mucho se está haciendo esperar Interplay con la tercera parte de uno de sus más exitosos juegos. «Descent», el arcade que revolucionó la manera de hacer los shoot'em up de visión subjetiva, está a punto de tener una parte más, con muchos más niveles claustrofóbicos, decenas de armas y, lo que es más importante, gráficos acelerados, mediante hardware 3D, cosa que le faltaba a las anteriores entregas.*










# SIN
## Alumno aventajado

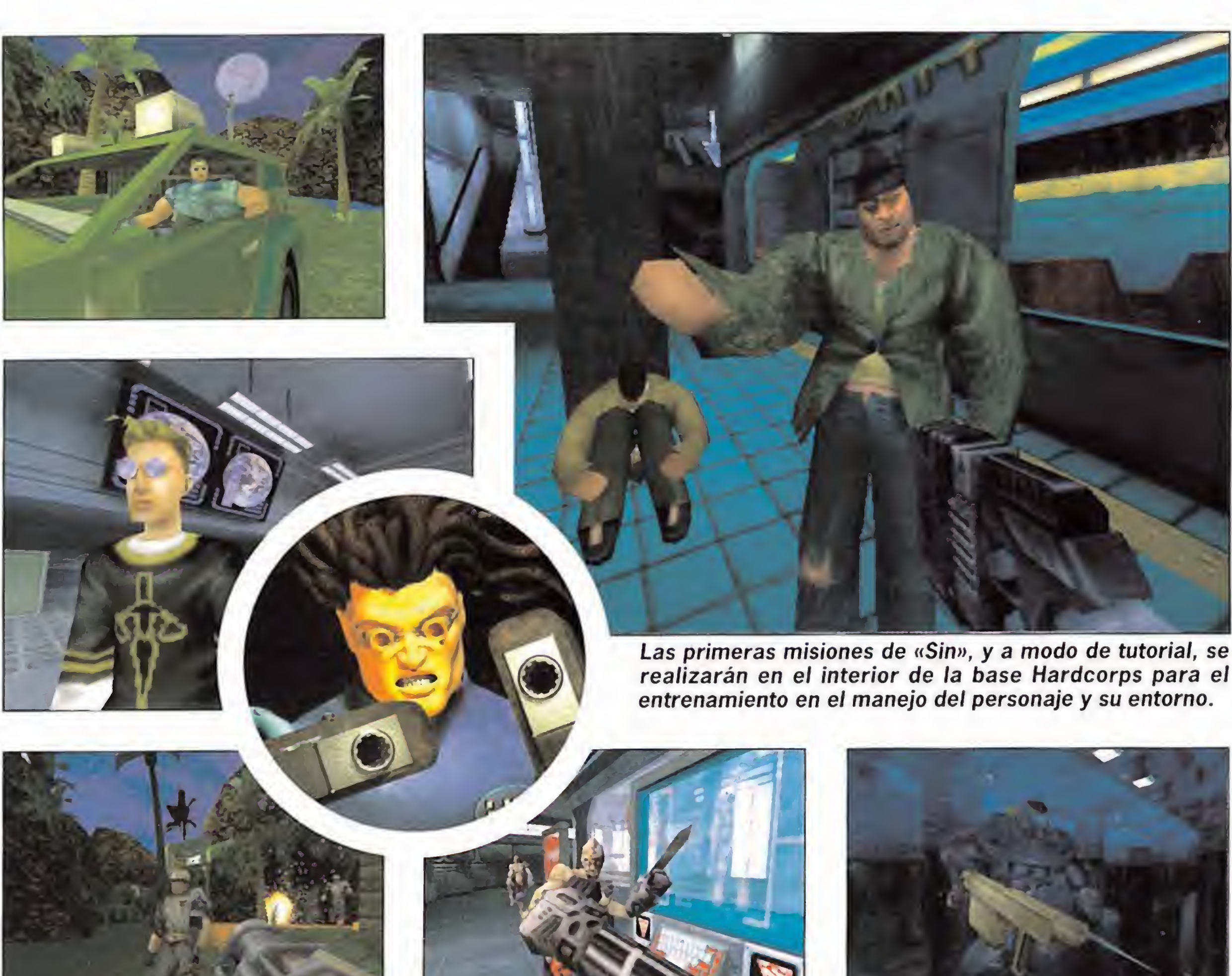
**Si el género de la estrategia es uno de los que más aficionados reúne, el arcade 3D comienza a recuperar posiciones. No hay duda que ha sido responsable, en buena medida, de significativos avances, como la IA, pero el anuncio de títulos como «Half Life» o «Unreal» parecen abanderar una nueva generación de juegos de acción. Sin embargo, lo que nadie duda es que el shoot'em up 3D ha sido el responsable del salto habido en calidad visual. Si reunimos y mezclamos estos ingredientes, estaremos frente al más aventajado alumno del juego de id, «Sin».**




*El componente aventura dentro de «Sin» es uno de los aspectos que más le va a hacer destacarse de sus semejantes.*

**RITUAL ENT./ACTIVISION**
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

El primer contacto que Micromanía tuvo con «Sin» se remonta al pasado ECTS, cuando en el stand de Activision coincidimos con Harry Miller, CEO de Ritual Entertainment, que presentaba su "criatura" como el juego que sería capaz de llevar el engine de «Quake II» allí donde no había llegado nadie, y el único capaz de aportar ingredientes de aventura al género de los shoot'em up 3D. Ya entonces se habló de una serie de mejoras directas sobre la base del trabajo de id , que permitía concebir, según Ritual, la tecnología de «Sin» como de segunda generación. Resultaba difícil, sin embargo, sustraerse al fatalista pensamiento de, aún con un buen aspecto, no encontrarse ante el enésimo clon de «Quake».
No fue hasta varios meses después, cuando visitamos las oficinas de Ritual



Las primeras misiones de «Sin», y a modo de tutorial, se realizarán en el interior de la base Hardcorps para el entrenamiento en el manejo del personaje y su entorno.



Harry Miller, COE de Ritual, nos rercibió en las oficinas de la carismática compañía para así mostrarnos las excelencias de «Sin».



en Dallas, Texas, y pudimos comprobar "in situ", con el juego dotado de un aspecto mucho más definitivo y elaborado, cómo las afirmaciones de Harry Miller no iban del todo desencaminadas. A decir verdad, nada desencaminadas. Había que rendirse a fuerte evidencia de que estábamos contemplando un título que daría muchísimo que hablar, y que sería capaz de plantar cara a cualquier otro juego 3D.



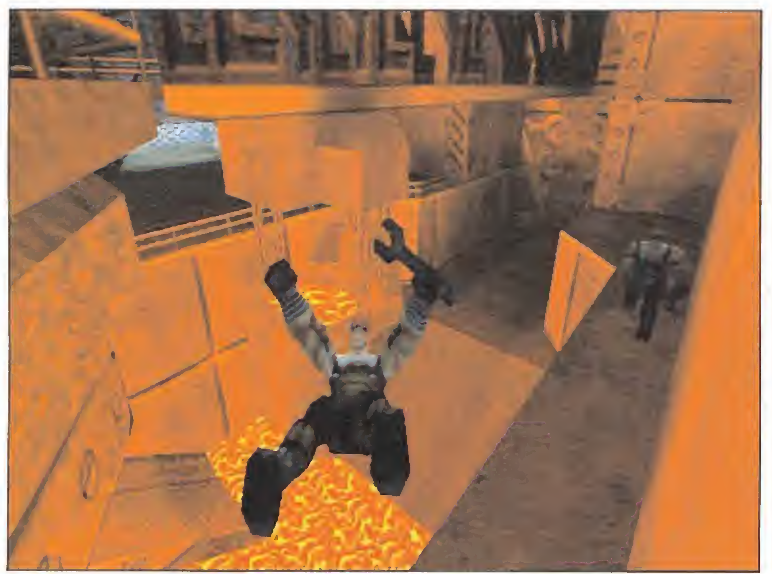

## PROGRAMACIÓN INTELIGENTE

Dejamos a un lado, de momento, cualquier referencia al guión y la historia en que se basa «Sin», para entrar de lleno en el corazón del programa.

La base de «Quake II» no sirve si no como mero cimiento técnico de «Sin» –del que Ritual se ha beneficiado no sólo por la compra de la licencia del engine, sino por el trabajo que anteriormente habían desarrollado para id, como diseñadores de niveles de muchos de sus juegos, y de gran parte de los "packs" de misiones de «Quake» y otros–. El disponer de un engine completamente acabado y con amplias posibilidades de modificación y mejora, evita gran parte de un trabajo sin demasiado sentido a estas alturas.

Decimos esto en el sentido de que, a medida que pasa el tiempo, para la gran mayoría de equipos de desarrollo a nivel mundial –principalmente, los pequeños– no es muy rentable el afrontar el diseño de un engine desde cero, para cada nuevo título. Ciertas compañías, como id o Epic, con el caso de «Unreal», son capaces de embarcarse en la creación de una nueva tecnología de esas que se llegan a denominar "revolucionarias", cuando un juego




El talento de los programadores de Ritual ha permitido la creación de un metalenguaje con la base del QuakeC, capaz de ser modificado en tiempo real dependiendo de la interacción del usuario con el entorno.


El argumento de «Sin» irá introduciendo a los usuarios con una habilidad endiablada, además combinar perfectamente la acción y la aventura a partes iguales, sin olvidar la esencia shoot'em up en ningún momento.





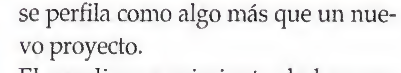


**La apuesta de Ritual Entertainment va mucho más allá del mero concepto de shoot'em up**



## Mira y aprende

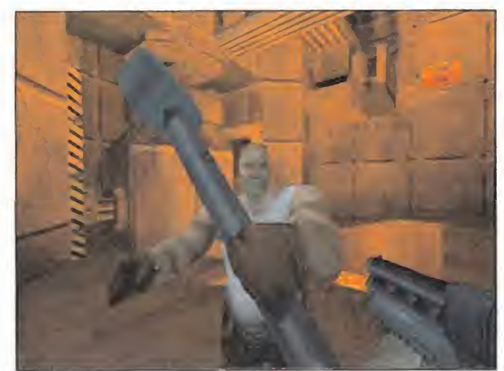
*Una de las grandes virtudes de «Sin» estriba en el diseño de su acción. En Ritual no han querido desarrollar el típico juego que te coloca en medio de una ensalada de tiros, sin saber qué hacer y con el único objetivo de poner el pellejo a salvo –eso, ya llegará a medida que avancemos en el juego...–. Para ello, a modo de "tutorial", las primeras misiones de «Sin» se realizan en el interior de la base de Hardcorps, y no son más que entrenamientos en el manejo de las armas que encontraremos, y una serie de nociones sobre el entorno, las posibilidades de interacción con el mismo y su conocimiento. Así, además de ponernos en antecedentes sobre el potencial del juego, Ritual consigue que nos integremos en la historia, y que entremos poco a poco en la misma hasta sentirnos parte total del guión. Y, bueno, en cualquier caso, si lo único que se quiere es un poco de acción para relajar los ánimos tras un rato de estudio o de trabajo, la opción de juego en red se conforma como perfecta, con algunos niveles específicos que son una auténtica delicia, si sois de aquellos que tienen el dedo nervioso. Y si no tenéis a nadie a mano con el que conectar vuestra CPU, el "botmatch" también estará servido... Más, no se puede pedir.*



se perfila como algo más que un nuevo proyecto.

El amplio conocimiento de los productos previos de id, y el talento de buena parte de los programadores de Ritual ha permitido la creación de un metalenguaje (script) con la base del QuakeC, capaz de ser modificado en tiempo real dependiendo de la interacción del usuario con el entorno del juego y los personajes. Muchos de los modelos 3D en «Sin» han sido creados directamente en un editor (SinEd), y no en un programa de modelado ni diseño gráfico, para después comprimirse la totalidad de sus posibles acciones como rutinas del script. El increíble potencial que encierra esta base se complementa con el uso en la programación de archicos *.DLL como fuente del código, lo que permitirá posteriores mejoras y modificaciones, tomando como punto de partida una gran cantidad de lenguajes –por no







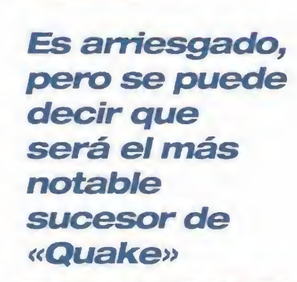
decir todos–, inclyyendo algunos como Visual Basic o Java. Y, ¿cuál es la verdadera razón de todo esto?

«Sin» no sólo se ha estructurado como un juego de gran potencial tecnológico, y enorme flexibilidad en su creación y diseño –dejando una puerta abierta de par en par a la interacción, llegando a límites de realismo e IA sorprendentes–, sino con el propósito en mente de ofrecer al usuario la posibilidad de diseño de nuevos niveles, e incluso modificación del programa original, a su completo gusto. Además, de este modo la creación del juego –para sus desarrolladores– ha resultado, tras un esfuerzo inicial, mucho más sencillo, asequible y, lo que es más importante, con posibilidad de modificación de cualquier pequeño defecto en tiempo real, sin esperar a la compilación de código.

## AVENTURA Y ACCIÓN

Llegamos ahora al momento de afrontar el diseño de la acción en «Sin». Grandes dosis de aventura –real– están siendo implementadas en la estructura del juego. Para ello se ha partido de un concepto muy similar al de «Quake II», con misiones diferenciadas y objetivos concretos, que se pueden acabar llevando a cabo por muy diferentes caminos. Recordemos la estructura de la programación, la interacción con el entorno y la reacción de éste a nuestra interferencia.

Una ambientación futurista tecnoindustrial es la base del diseño de los niveles, partiendo de una historia que muchos recordaréis –ver Micromanía 40, Mayo 1.998–, que nos sitúa en el papel de John Blade, máximo responsable de Hardcorps, empresa de seguridad que vela por el cumplimiento de la ley y el orden en la ciudad de Freeport, a finales del siglo XXI, encargado de parar los pies a Elexis Sinclair, bioquímica de gran talento que pretende crear una nueva raza de superhombres, aunque algunos de sus "trabajos" mutantes resultan algo peligrosos para la seguridad de los habitantes de Freeport, detalle que no va a parar a Elexis en la consecución de su objetivo.



A partir de aquí, podéis abrir vuestra mente a un juego que será capaz de combinar de un modo realmente espectacular acción y aventura a partes iguales, sin olvidar claro está, su esencia de shoot'em up 3D. Algo que no evita que «Sin» se convierta en un título que destaque por su nivel de variedad y posibilidades de interacción, y que va introduciendo en la historia al usuario con una habilidad endiablada. De momento, podemos arriesgarnos a calificarlo como el más notable sucesor de «Quake»,teneniendo en cuenta el engine que utiliza... al menos, hasta que John Romero sea capaz de dar la réplica, con su «Daikatana».

*F.D.L.*

**Es arriesgado, pero se puede decir que será el más notable sucesor de «Quake»**

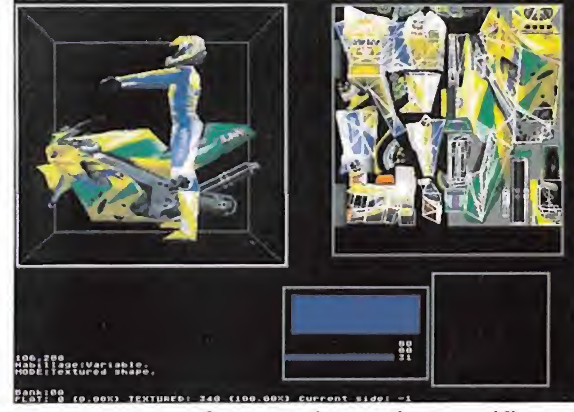





# Moto Racer 2
## Riesgo sobre **ruedas**

**Uno de los arcades basados en el pilotaje de motos de carreras y de trial más divertido de todos los tiempos, ha sido «Moto Racer». Delphine consiguió hacernos pasar horas frente a nuestro PC o consola, gracias a un título cuya calidad estaba fuera de toda duda. En breve, todo eso podrá ser revivido gracias a una segunda entrega, ya en proceso de creación.**





*Con esta herramienta gráfica, el equipo de diseñadores está añadiendo las texturas a los diferentes objetos, como los monos de cuero de los motoristas o los vehículos.*

**Como en la primera parte, elegiremos entre todo terreno y velocidad**



**DELPHINE SOFTWARE**
En preparacion: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
**ARCADE**

Un año después del lanzamiento de «Moto Racer», los señores de Delphine Software están haciendo realidad el sueño de todos los aficionados a este tipo de juegos que tuvieron la oportunidad de echar mano a este título. Después de decenas de días frente a nuestro monitor, tratando de hacer las maniobras más arriesgadas, los saltos más espectaculares y miles de adelantamientos a nuestros contrincantes, logrando vencer en todos los campeonatos, la verdad es que se nos quedaba un poco corto y queríamos más. Pero por fin la espera está a punto de finalizar, pues «Moto Racer 2» ya es una realidad prácticamente palpable.

### SUPERIOR EN TODO

Muchas son las mejoras que se están introduciendo en «Moto Racer 2»,

### El editor de circuitos

*Una de las novedades más sobresalientes que incluirá esta nueva producción de Delphine Software será un editor de escenarios con el que, partiendo de uno de los circuitos prefijados, podremos variar parámetros como la altura y el grado de las curvas, mediante unas zonas de control que nos servirán como puntos de referencia a la hora de realizar la modificación. Mientras que en la versión de PlayStation necesitaremos cargar el escenario cada vez que queramos ver el resultado, en PC podremos hacerlo en tiempo real.*










## Excepcionales carreras nocturnas

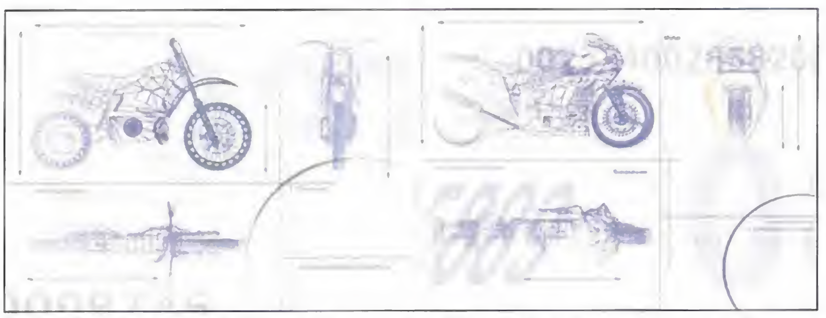


En «Moto Racer 2» están consiguiendo los mejores efectos de oscuridad y luces en las competiciones nocturnas. Tanto las luces de las motos, delanteras y traseras, como los focos de las calles, las luces de neón y de la Luna, darán ese aspecto oscuro y dificultoso que tanto nos asusta cuando nos ponemos al volante a intempestivas horas de la noche.

La creación de los circuitos es una tarea tan lenta como complicada, pues primero hay que posicionar los puntos de control en un entorno 3D, y añadir las texturas y los elementos,



**Se ha optimizado el engine para ofrecer un aspecto mucho más realista**



Todas las motos están siendo generadas a base de numerosísimos polígonos texturizados, lo que les da ese aspecto tan real que, ya desde la primera parte, destacó a «Moto Racer» sobre los demás.

**La principal diferencia con «Moto Racer» es que el sistema gráfico soportará aceleración 3D como opción básica**

tanto a nivel tecnológico como de jugabilidad. Para empezar, el uso del hardware acelerador es una opción de base; el realismo será mucho mayor, pues se van a tener en cuenta aspectos como la inercia, el peso de las motos, el tipo de terreno y las condiciones climáticas, entre otras cosas, de manera que se añade un ligero toque de simulación. Se están incluyendo muchas más perspectivas y vistas que aquellas de que disponía «Moto Racer», pudiendo así escoger la que más se acomode a nuestros gustos.

Pero, aparte de todo esto y a pesar de que tiene gran importancia, lo que verdaderamente pretende Delphine es que «Moto Racer 2» sea un juego divertido, accesible a todo tipo de aficionado, independientemente de su habilidad, y cuya cota de diversión supere todo lo visto hasta el momento en lo referente a esta clase de género. Nosotros creemos que lo van a conseguir o, por lo menos, así lo demuestran las primeras muestras del juego.

*C.F.M.*

# Tellurian Defender
## Perfecta mezcla de géneros

**Con el nombre de «Tellurian Defender», llegará muy pronto ésta que es una de las últimas producciones de Psygnosis. Mezclando dos géneros tan dispares como son la estrategia y el arcade tridimensional, este título utilizará a la perfección todas las posibilidades de la tecnología de las tarjetas aceleradoras 3D, de ahí su increíble nivel gráfico, que se deja notar sobre todo en el diseño, complejidad y perfecto movimiento de las naves espaciales.**



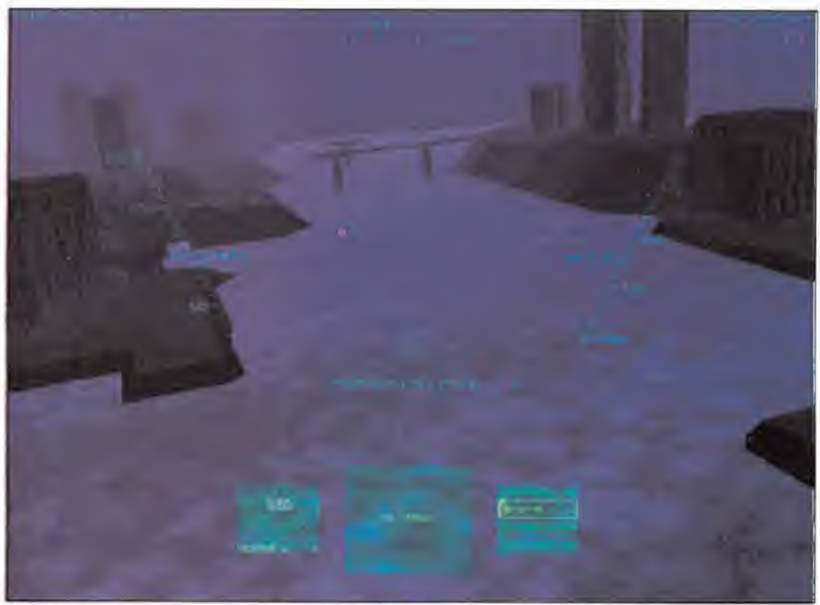


*El juego constará de dos partes bien diferenciadas, la estrategia y la simulación*

**PSYGNOSIS**
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
**ESTRATEGIA/SIMULADOR**

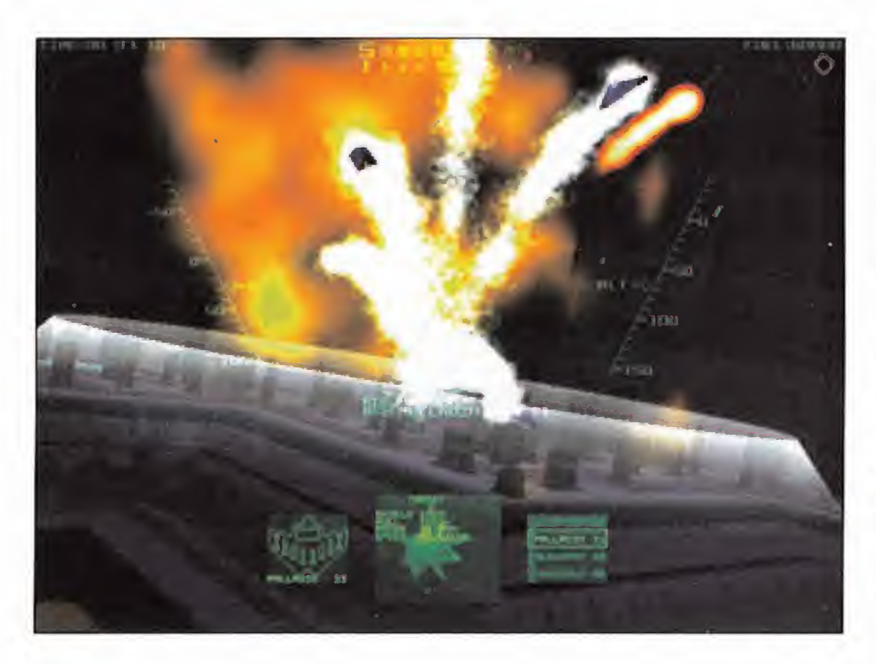
El argumento de «Tellurian Defender» encasillará la acción en los albores del siglo XXII, momento en el que la raza humana se enfrenta a una agresiva y poderosa raza alienígena, que trae intenciones de conquistar el verde planeta, justo en el momento en el que los humanos se encuentran diezmados debido a un gran desastre vírico que ha afectado al planeta por completo, acabando en segundos con miles de millones de personas.

Dada tan terrible situación, los pocos dirigentes políticos y militares que aún quedan con vida, deciden plantarle cara a la amenaza extraterrestre y, si hay que perder el planeta y la vida, por lo menos que sea luchando por ello.



*Gracias a la utilización de las tarjetas aceleradoras 3D, el efecto del agua será algo digno de elogio, a juzgar por la versión que hemos probado.*

Justo en este momento comenzará nuestra participación en «Tellurian Defender», como uno de esos dirigentes. Tendremos a nuestro mando una serie de científicos, que se dividirán en biólogos, expertos en robótica, ingenieros en aeronáutica y de militares, que en su mayoría serán pilotos de combate, para hacer así frente a dicha amenaza.





## DOS MODOS DE JUEGO

El juego estará dividido en dos partes claramente diferenciadas. Por un lado, la estrategia, que consistirá en dirigir las investigaciones de nuestra división, las cuales podrán ser dirigidas hacia la tecnología terrestre, hacia la extraterrestre, o hacia una mezcla de ambas, de manera que el resultado dependerá de nuestras decisiones a la hora de encargar a los investigadores el trabajo. Al principio comenzaremos con una cantidad limitada de científicos, lo que solamente nos dejará como posibles proyectos unas cuantas cosas sencillas, pero a medida que avancemos e incrementemos en importancia, mucha más gente se unirá a nuestra causa, haciendo posible proyectos más complejos y costosos.

La segunda parte, que entrará en el terreno del más puro arcade, nos permitirá comprobar la eficacia de nuestros hallazgos previos, una vez instalados en las aeronaves de combate. La instalación de artefactos tiene que ser lógica, pues se reflejará en el juego el hecho de que si ponemos mucho blindaje a una nave, pero nada de potencia en el motor, apenas podrá despegar y será muy lenta de movimientos, o si ponemos armamentos muy potentes, pero no aumentamos la capacidad de energía, no tendremos suficiente poder para disparar.

Tendremos varias vistas entre las que elegir, desde una subjetiva dentro de la cabina, hasta una exterior de cada uno de los adversarios a lo que nos vamos a enfrentar, por lo que la visión de juego será enorme. El manejo será muy sencillo, aunque será aconsejable disponer de un joystick para usarlo en conjunción con el teclado.

Lo que pretende Psygnosis con «Tellurian Defender» es algo que, hasta ahora, parece que ha dado muy buenos resultados: mezclar dos tipos de juegos diferentes, de manera que parezca uno mucho más completo, con mayor capacidad de entretenernos y, o mucho nos equivocamos, o estamos seguros de que lo va a conseguir.

C.F.M.



*Tendremos varias armas entre las que elegir, siempre y cuando las hayamos investigado anteriormente en el modo estratégico.*

**Para los gráficos de las secuencias de combate se utilizará la tecnología aceleradora 3D, gracias a la cual podrán conseguirse fantásticos efectos visuales**



*En el modo simulador estarán reflejados aspectos como la climatología, lo que afectará activamente nuestro pilotaje.*

# Crime Killer
## Los nuevos justicieros

**Interplay nos pone al mando del más duro de los cuerpos de policía que jamás hayan sido organizados. A bordo de un coche patrulla, una moto de gran cilindrada y un aero deslizador, tendremos que combatir la delincuencia en una de las ciudades más concurridas del futuro. Será con «Crime Killer».**

**INTERPLAY**
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION ARCADE**

En el año 2.115, las reservas de petróleo de la Tierra se extinguieron por completo, lo que obligó a numerosas compañías orientales a construir un tipo de batería eléctrica de gran poder y bajo consumo.
Con el paso del tiempo, esa batería experimental se extendió por todo el mundo, siendo utilizada en coches, aviones, fábricas, máquinas expendedoras de alimentos y, como no podía ser de otra manera, en una nueva clase de armamento.
El monopolio conseguido por las corporaciones creadoras de la invención energética, hizo sucumbir los antiguos gobiernos, alzándose entre las masas una especie de neoanarquía, donde robos, asaltos, asesinatos y pillajes estaban a la orden del día, no habiendo nadie allí para evitarlo, por lo menos hasta este último año. El Consorcio Uriel ha vuelto a instaurar el cuerpo de policía, pero no una policía como la de antes. La situación es demasiado adversa como para andarse con chiquitas, así que para devolver el orden a las ciudades hay que actuar con mano dura, disparando primero y preguntando después.



*Contaremos con numerosas armas, desde un láser con su alta precisión, hasta misiles con cabeza explosiva, capaces de desmantelar un vehículo en una impresionante deflagración.*



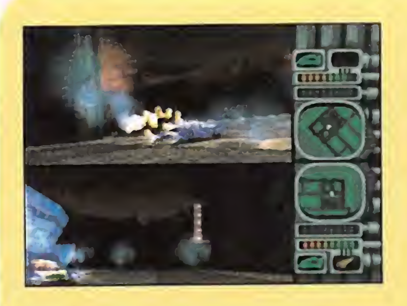
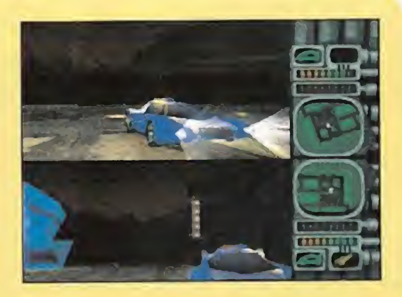

*Efectos visuales, como el fuego, están siendo muy cuidados a fin de aportarle al juego el mayor realismo posible.*

### DE PATRULLA POR LA CIUDAD

Nuestra misión como nuevos oficiales de policía será patrullar la ciudad en busca de algún crimen que se esté cometiendo. Para ello disponemos de un sofisticado radar conectado con la central, que nos demuestra nuestra posición relativa al suceso. En el momento que estalle una alarma, deberemos dirigirnos al lugar de los hechos lo más rápido posible, pues si nos demoramos mucho, daremos tiempo a los malhechores a escapar con el botín.
No sólo dispondremos de un coche como vehículo, sino que dependiendo de la misión, podremos escoger entre una moto o un aerodeslizador,





*Habrá un modo de dos jugadores, en el que ambas personas tendrán que competir en un mismo escenario, por ver quién recoge más objetos de bonus y quién reduce a cero antes la energía del contrario. Aquel que sea más rápido recogiendo armas y dispositivos, tendrá las de ganar, por lo que la práctica será la mejor aliada a la hora de adentrarse en esta modalidad de juego.*



con lo que la variedad de opciones será enorme, sobre todo si le sumamos el hecho de que habrá varias armas a nuestra elección, tanto defensivas como ofensivas.

La perspectiva será en todo momento persecutoria, es decir, veremos la acción desde la parte trasera de nuestro vehículo, tal vez, una de las más utlilizadas en los juegos pertenecientes a este género. Sin embargo, cambiará en ocasiones, cuando haya una secuencia automática que indique el final o el comienzo de una fase.







## LA POLICÍA DE INTERPLAY

Interplay está a punto de finalizar este frenético arcade de conducción en el que podrán participar hasta dos jugadores simultáneamente. La mayor novedad que tendrá, con respecto de los demás títulos del mismo género, es que no participaremos en carreras separadas con vehículos de carácter deportivo, sino que estaremos a los mandos de un coche celular futurista y las únicas carreras serán las persecuciones que deberemos realizar en más de una ocasión.

A lo largo de numerosos niveles podremos disfrutar de los más increíbles gráficos, tanto en escenarios, como en personajes y vehículos. Los movimientos serán uno de los aspectos más cuidados, ya que afectan directamente a la jugabilidad, un aspecto que se convierte en fundamental e importante en un arcade de estas características.

«Crime Killer» entusiasmará a todos los aficionados a este género, y convencerá a los que aún se muestran un tanto escépticos, pues tendrá la suficiente calidad tecnológica para ser considerado uno de los mejores títulos de meses venideros.

C.F.M.



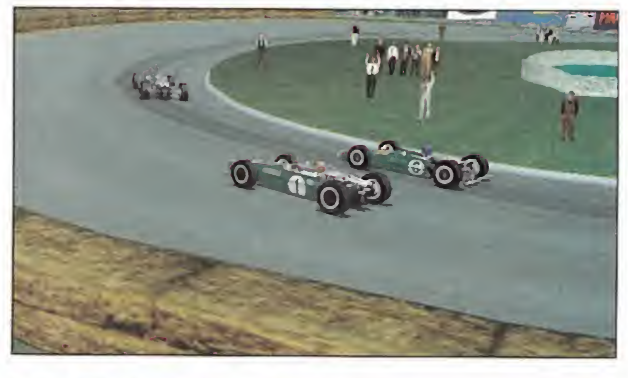

**Existirán varias armas y dispositivos de mejora a nuestra elección, para mejorar las prestaciones de los vehículos**

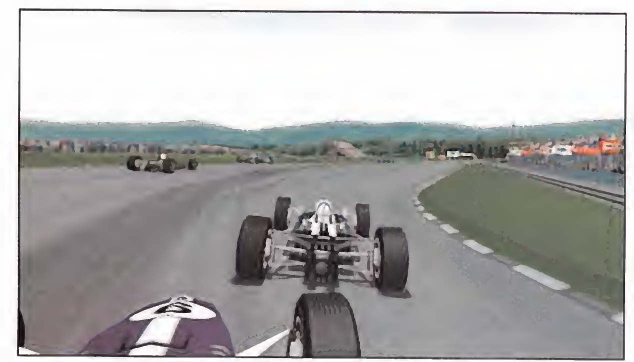


# Grand Prix Legends
## La carrera por la perfección

**Alcanzar la perfección es la meta de los desarrolladores que, en el género de la simulación de conducción deportiva -y en en toda su vasta extensión-, ha motivado la aparición de obras maestras, dedicadas al género de la F1. Pero mientras Geoff Crammond da los últimos retoques a su «F1 GP 3», Papyrus no se ha querido quedar atrás. Los creadores de la serie "Nascar" presentaron hace poco en Europa la primera versión de su inminente «Grand Prix Legends», con el que pretenden situarse en la posición más privilegiada... ¿por cuánto tiempo?**







*El engine de emulación de efectos físicos reales es uno de los puntos de los que más orgullosos están en Papyrus.*



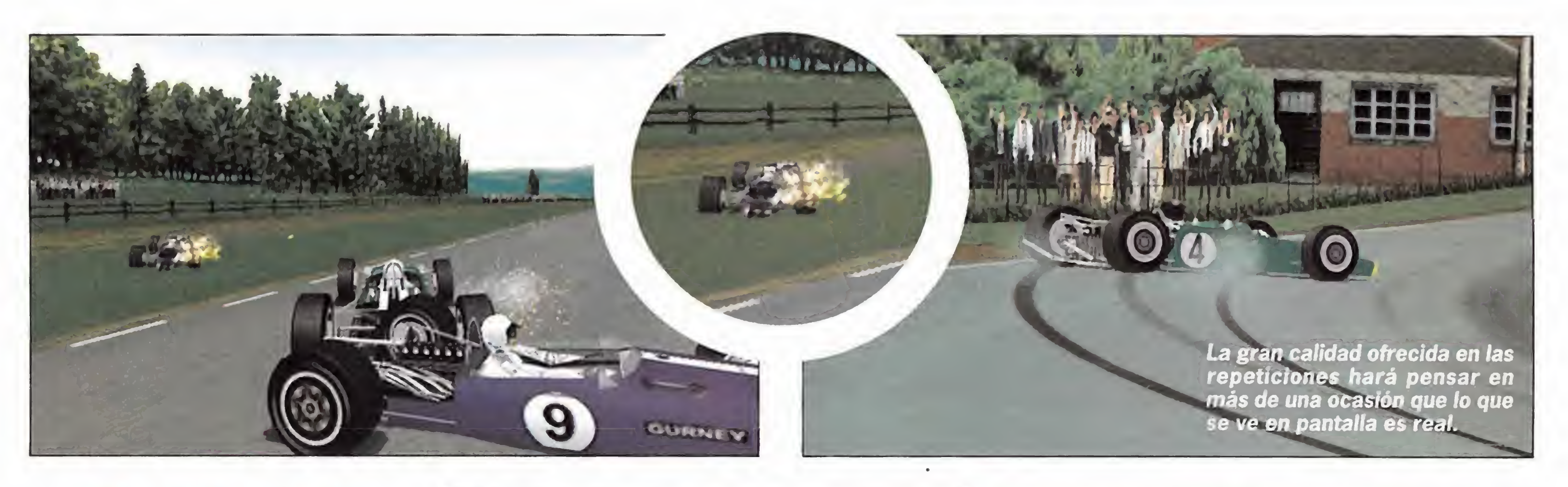
*La perfecta recreación de los cokpits originales constituye uno de los muchos detalles de calidad del juego.*

**PAPYRUS/SIERRA**
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
**SIMULADOR**

No todo depende de la máxima calidad visual, pero en el género de la simulación, la perfecta recreación de un entorno y unas condiciones, se ve enormemente potenciada por aquella. El perfecto ejemplo se puede encontrar en el terreno de la simulación de F1, con dos auténticas genialidades a las que sólo la distancia temporal salva de un enfrentamiento aún mayor. Si Geoff Crammond fue capaz de romper todas las barreras, límites y expectativas con su «Formula 1 Grand Prix 2», UBI no escatimó medios para la realización de «F1 Racing Simulation». En ambos casos, la máxima perfección de la recreación automovilística se basa en muy diferentes aspectos.
El hardware, por un lado, con el uso exhaustivo de potencia de microprocesador por un lado, o la espectacularidad visual basada en las tarjetas 3D, por otro, es un aspecto fundamental. El realismo, por supuesto –vehículos, circuitos...– del entorno, es otro punto de apoyo básico. La física –o la recreación más realista posible de un comportamiento natural–, es el siguiente aspecto a tener en cuenta... Pero algo que los más puristas han exigido además, como un apoyo extra, es la actualidad. Cada mundial, cada nueva temporada, cambios en escuderías, pilotos e ingeniería son algo más que anecdóticos, y el aficionado exigente gusta de la oferta del realismo hasta en ese punto... Pero, ¿y si todas las virtudes de dos títulos como los mencionados se trasladan a un momento prácticamente desconocido? Volvamos la vista atrás a 1967, para encontrar lo que será «Grand Prix Legends».

### LA PARADOJA TEMPORAL

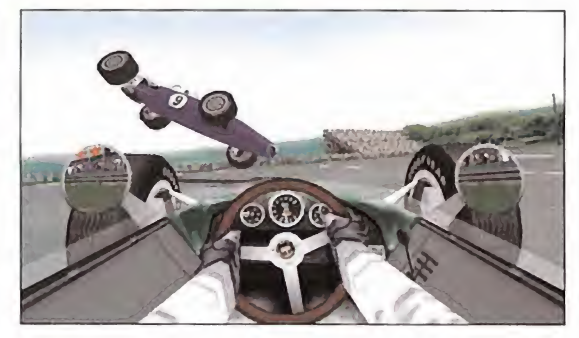
Cuando preguntamos a Mike Lescault, productor de «Grand Prix




La gran calidad ofrecida en las repeticiones hará pensar en más de una ocasión que lo que se ve en pantalla es real.

**El producto viene avalado por una calidad gráfica realmente excelente**





Legends» sobre la elección de la temporada del 67 para ambientar un título que, en la teoría, pretende ir más lejos en realismo, simulación física, ambientación y espectacularidad que ningún otro juego antes desarrollado, en lugar de escoger la actualidad más rabiosa, su respuesta fue, cuando menos, de una seguridad pasmosa. En opinión de Papyrus, el primer motivo es distanciarse de sus competidores. Parece razonable. El hecho de ofrecer algo diferente, en el momento en que la F1 realmente comenzó a ser el gran circo que es hoy, pero ofreciendo una simulación que no tiene nada que ver con la sofisticación aerodinámica de la actualidad, es más un atractivo añadido al reto de poner a prueba toda la habilidad de conducción de que uno sea capaz, que una limitación a las condiciones de esa conducción. Los monoplazas de finales de los sesenta no disponían de alerones, ni neumáticos desarrollados con tecnología vanguardista para ayudar a mantenerse pegado al asfalto. Todo dependía de la destreza. La tecnología estaba prácticamente en mantillas, comparada con el día de hoy. Y los circuitos y la competición en sí eran más complejos y todo resultaba mucho más peligroso.





*La dificultad en la conducción resultará más elevada que en otros simuladores, puesto que se recrea la falta de alerones y otras ayudas de ingeniería.*

**La física se perfila como uno de los puntos fuertes del juego**

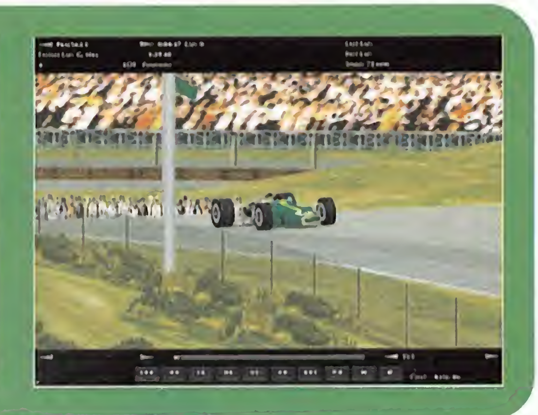
No se trata sólo de ambientación, aunque es un punto destacable. Habría sido menos arriesgado comercialmente afrontar el desarrollo de un producto tecnológicamente avanzado ambientado en la actualidad e, incluso, que ofreciera ciertas opciones "arcade", para aumentar su campo de clientes. Papyrus ha preferido optar por potenciar toda la verdadera simulación. Según Lescault, los miembros del equipo de desarrollo de «GPL»" son auténticos locos del mundo del motor, para los que hombres como Jack Brabham, Lorenzo Bandini, Graham Hill o Jim Clark son algo más que pilotos, al igual que sucede con nombres como Lotus, BRM, Eagle, Monza, Nurburgring, etc. "Quizás en otro juego",



*El equipo responsable de «Grand Prix Legends» ha invertido cerca de cuatro años de trabajo hasta llegar al nivel de calidad deseado.*







## En movimiento

Si bien la fidelidad en «Grand Prix Legends» es la tónica, no sólo en ambientación y simulación de ingeniería y física, sino en pequeños detalles como el disponer de la información ofrecida desde "boxes" sólo con pizarras escritas, en cada vuelta, la posible excepción más notable es el disponer de un "editor" de nuestra actuación en cada carrera, con la repetición y visualización de la misma, desde diferentes ángulos y cámaras, como si estuviéramos contemplando una grabación en vídeo de la competición. Y es algo más que útil. Contemplar, para su posterior eliminación, los defectos cometidos al atacar una curva, o evitar una posible colisión sólo se pueden apreciar en toda su magnitud aquí. El resto, claro está, depende del jugador, y de su habilidad y capacidad de aprendizaje.

**La fidelidad en la recreación de la temporada del 67 es total, hasta en los más pequeños detalles**

comenta Lescault, "pero queríamos que mostrara cómo empezó todo, cumpliendo las mayores exigencias de realismo, calidad y simulación. Es otra forma de atraer al usuario."

### SÓLO FÍSICA

Papyrus clama haber desarrollado para «Grand Prix Legends» una de las recreaciones físicas más perfeccionadas que se puedan encontrar en un simulador. Partamos, además, de la base de que los circuitos, neumáticos, vehículos, etc., no tienen apenas que ver con lo que todos conocemos hoy. Nada de fibra de vidrio ni gomas de tecnología aerospacial. Nada de alerones. Chasis rígidos, ballestas, una ingeniería "prehistórica"... pero simulada tal y como era. Nada de invenciones. Hasta la edición de las características de los coches se basa en todo aquello que en 1967 los mecánicos podían modificar durante la carrera. Nada de "pit stops" para repostajes. En el 67 había que calcular al milímetro –y sin ordenadores– consumos, peso y dimensiones del depósito, puesto que las carreras se realizaban de una vez.
Así, se ha puesto un especial énfasis en la recreación del comportamiento de cada monoplaza según condiciones de carretera, destreza del piloto, aplicación de leyes físicas... momentos, agarre, rotaciones, deformaciones... Cada pequeña pieza del complejo puzzle que era uno de estos vehículos responde a la realidad de una conducción real sobre un circuito real. De hecho, el simulador, a lo largo de todo el desarrollo, ha sido supervisado por pilotos profesionales que han respondido afirmativamente a las condiciones del realismo recreadas en «Grand Prix Legends». Esto incluye el diseño de un "cokpit" 3D formado por grandes relojes, fidelidad a los diseños reales de los coches y circuitos, modelados y aplicación simulada de fuerzas sobre cada cuerpo –incluyendo las fuerzas aplicadas sobre, por ejemplo, la cabeza del piloto– en movimiento, una simulación de inteligencia en los rivales más que notable, etc. Y todo se basa en un engine de gran potencia que ha sido desarrollado y mejorado al tiempo que lo hacía el juego. La ambientación sólo es la guinda del pastel. «Grand Prix Legends» pretende responder al reto de mostrar cómo era todo, en la práctica, en la Fórmula 1 de 1967..
La promesa de "Grand Prix Legends", una vez vista una primera versión, no finalizada y en la que aún faltaban numerosos detalles que incluirá la versión final, parece poder ser cumplida por Papyrus, tras los cuatro años de desarrollo que ha sufrido el proyecto. En cualquier caso, el atractivo de la oferta es innegable. Pero todo tiene un precio que, muy posiblemente, venga impuesto, tal y como sucedió con «Formula 1 Racing Simulation», por la exigencia de hardware, incluyendo las tarjetas aceleradoras.

*F.D.L.*




## Gana una de las 20 camisetas y 20 juegos de Unreal que sorteamos.

El argumento de Unreal gira en torno a una densa atmósfera que envuelve al protagonista en el momento en que su nave aterriza en un desconocido planeta. Este choque ha provocado que el malvado alienígena haya incluído cinco modificaciones en una de las carátulas y no sepamos cuál es la verdadera.

**¿Podrías ayudarnos a averiguarlo?**

De entre todos los lectores que lo consigan se realizará un sorteo y se premiará a cada uno con un juego de Unreal y una camiseta.




## Bases del concurso Unreal

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de Micromanía que envíen el cupón de participación indicando las cinco diferencias a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Micromanía, Apartado de Correos 328 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO UNREAL

2. Entre todas las cartas recibidas que indiquen correctamente las cinco diferencias se extraerán VEINTE, y sus remitentes serán premiados con una camiseta exclusiva de Unreal y un juego. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 27 de julio y 28 de agosto de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Septiembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de octubre de la revista Micromanía.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GTI y HOBBY PRESS, S.A.

## Cupón de participación

Nombre.................................................

Apellidos.................................................

Dirección.................................................

Localidad.................................................

Provincia.......................... C. Postal..................

Teléfono.................................................

Las cinco diferencias son:..................................

.................................................

# netmaní@

**La revista práctica para usuarios de Internet**

LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET
http://www.hobbypress.es/NETMANIA
SERVICIO EXCLUSIVO netmaní@ on line
Busca en el interior tu cupón de acceso gratuito

netmaní@

AÑO III- Número 30
¡Incluye 8 fichas de Interguía 98!
550 Ptas.

PASO A PASO
Active Worlds 2.0 un Chat en tres dimensiones

INFORME
Descubre cómo navegar por la Red con tu E-mail

REPORTAJE
Direcciones imprescindibles para planificar las vacaciones

INFORME
Los satélites, el cable, la electricidad... nuevas conexiones a Internet

ON LINE
Macromedia Flash 3

00030
8 426239 020053

Microsoft Internet Explorer 5.0
Explorador de última generación

## ESTE MES:

### MICROSOFT INTERNET EXPLORER 5.0
Explorador de última generación

- A la espera de la versión definitiva del navegador de Microsoft, descubrimos los cambios introducidos en la versión para desarrolladores disponible en el Web de la compañía.

### Y ADEMÁS...

- Los mejores destinos para las vacaciones se encuentran en Internet.
- Active Worlds 2.0 la herramienta que nos permite chatear en tres dimensiones.
- Cómo navegar por Internet con tan sólo una cuenta de correo electrónico.
- El cable, la televisión, la electricidad... las nuevas formas de conectarse a la Red.

**YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 550 ptas**

Edita Hobby Press S.A. 


Y EN: netmaní@ ON LINE




**WINDOWS 98**
Os descubrimos todas las claves, herramientas y posibilidades del nuevo sistema operativo de Microsoft.

**SERVIDORES DE CÁMARAS**
Cada día aumenta el número de empresas que utilizan estos servicios para una mejor gestión de su seguridad, en el campo de la educación y de la telemedicina.

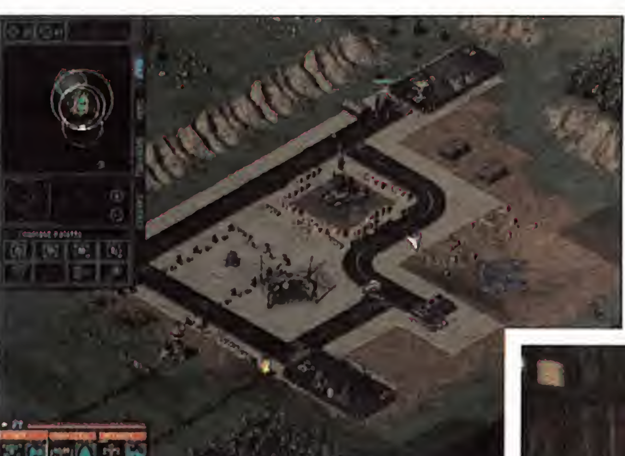
**COMUNICACIONES SEGURAS**
Os presentamos un completo informe sobre las comunicaciones seguras, sus fundamentos y aplicaciones.

**NUEVA ÁREA DE FÓRUM**
Una zona de vuestro exclusivo Web Netmanía On Line en el que podréis polemizar sobre multitud de temas.

Y como siempre las secciones de Cibercity, Cibermanía, Interguía, Internet Práctico, Net-Reportajes, Webmanía, Libre Acceso, Download y mucho más.

# sumario





## 96 MECHCOMMANDER

(PC CD)

*Siguiendo los esquemas de «Commandos», «MechCommander» nos pone al mando de un reducido grupo de robots de combate, con el que tendremos que llevar a cabo todo tipo de misiones, algunas de ellas verdaderamente suicidas.*

Ni siquiera los calurosos meses de verano son obstáculo para dejar de trabajar, y todo ello para haceros llegar a vuestro lugar de estío y diversión la sección de los Puntos de Mira habitual, con los títulos de más rabiosa actualidad del mercado de soft lúdico.
Maravillas como «MechCommander, «X-Files», «KKND 2» o «Xenocracy» tienen cabida entre nuestras páginas, además de otros muchos juegos que nos reservamos para que los descubráis por vosotros mismos con sólo pasar a la siguiente página.
Así todo, os emplazamos hasta el mes que viene, que seguirá siendo caluroso, aunque mientras podéis ir disfrutando con los contenidos de este número.



## 102 MIGHT & MAGIC VI (PC CD)

*Un clásico entre los clásicos, dentro del género de los JDR. Alcanzando ya su sexta parte, esta excepcional saga sigue siendo una de las más sobresalientes de cuantas existen.*



## 104 GEX 3D (PC CD)

*Adaptándose a las exigencias actuales, los programadores de la anterior parte protagonizada por esta simpática lagartija, vuelven a la carga, esta vez aportando al excepcional plataformas una tercera dimensión, lo que le da un aspecto imponente.*





## 112 K.K.N.D. 2 (PC CD)

*Más "Krush", más "Kill" y más "Destroy". Toda una segunda parte capaz de poner a prueba toda nuestra pericia como estrategas.*

## 118 THE SENTINEL RETURNS

(PC CD)

*Un título que en tiempos de los 8 bit arrasó en las listas de ventas, vuelve ahora aprovechando la capacidad de los ordenadores actuales.*





### SPICE WORLD

*CANTA EL "WANNA BE"*

**SONY**
Disponible: **PLAYSTATION**
**MULTIMEDIA**

Bajo la aprobación del grupo musical más picante del momento, Sony pone a nuestro alcance esta experiencia interactiva en la que podremos encarnar a la Spice Girl que prefiramos y montar nuestras propias coreografías, a la vez que disfrutamos de vídeos y entrevistas en exclusiva de las cinco cantantes. Dentro de escenarios de lo más variopinto, podremos ver cómo las cinco integrantes bailan al son de remixes de sus más conocidas canciones, hechos especialmente para el juego. Puede que como tal no tenga una calidad muy elevada, y que sus horas de vida dependan de la creatividad del usuario, pero de lo que sí se puede estar seguro es de que es muy original y de que hará las delicias de todos los seguidores de las Spice Girls.



### EVERYBODY'S GOLF

*GOLF DE GUARDERÍA*

**SONY**
Disponible: **PLAYSTATION**
**DEPORTIVO**

Los simuladores de golf, que hasta ahora estaban limitados a un tipo de usuario adulto, pasan a ser ahora también un género apto para los pequeños de la casa, gracias a «Everybod's Golf». Un juego basado en este deporte que, con divertidos gráficos, un interfaz de sencilla comprensión y muchos campos donde jugar, hará las delicias de toda la familia.

# MotorMash

## *Más autos locos*





**OCEAN/INFOGRAMES**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

Al ver «MotorMash» de Ocean e Infogrames, no podemos evitar que nos vengan a la memoria juegos de idénticas carácterísticas, como «Speedster» o «Ignition», por ejemplo.
El sistema de juego es muy sencillo. Eligiendo un personaje, de entre los muchos que se nos proponen, vamos a tener que disputar una serie de alocadas carreras a lo largo y ancho de los más caóticos escenarios, en los que no sólo podremos emplear nuestras malas artes al volante, cerrando a nuestros contrarios, empujándolos contra la cuneta, o cerrándoles el paso, sino que además contaremos con una serie de armas, diferentes según el piloto escogido, que eservirán para deshacernos de aquellos que osen colocarse cerca.
Bajo una perspectiva cenital, en la que se ofrece un circuito que rota 360º, vamos a desplazar nuestro vehículo con la simple utilización de las teclas del cursor o del joystick. Con esto se deduce la sencillez de que hace gala «MotorMash», que lo convierte en un juego apto para todas las edades.
Si bien no destaca en ningún apartado tecnológico, sí puede conseguir que estemos horas y horas delante del monitor, disputando las más divertidas carreras, solos contra la máquina, o gracias a un sistema de multijugador en el que se utiliza un ordenador que, en caso de haber mucha distancia entre los jugadores, emplea el conocido sistema de Split Screen.

C.F.M. **62**

## Golf 1998 Edition Gold

### *Microsoft consigue un Eagle*

**MICROSOFT**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**SIMULADOR**

La todopoderosa Microsoft, no sólo ha demostrado su dominio y capacidad de monopolio en lo referente al soft y a la creación de sistemas operativos, amén de muchas otras cosas, sino también dentro del terreno de los juegos para PC. Uno de los títulos que más éxito y aceptación ha tenido entre el público, sin duda alguna, su simulador de golf que, año tras año, ha venido teniendo su actualización.



## Las grandes batallas de **Alejandro Magno**

# *De profesión, conquistador*






**INTERACTIVE MAGIC**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**ESTRATEGIA**

Uno de los mayores conquistadores que han existido en la Historia de la Humanidad ha sido Alejandro Magno. Su hazaña bélica que le permitió, a sus treinta y dos años de edad, formar el imperio más vasto que jamás ha conocido el hombre, ha sido plasmada en infinidad de ocasiones en libros, películas y, ahora, gracias a Interactive Magic, a juego de ordenador.
Entrando en el género de la estrategia por turnos, este programa nos pone al mando del ejército griego, con el que tendremos que enfrentarnos en batallas históricas a los temibles persas.
El juego está completamente traducido al castellano; todas las armas, armaduras, construcciones y mecanismos han sido creados respetando los sistemas y tecnologías de la época de Alejandro Magno; las batallas pueden ser vistas desde numerosos ángulos, con todo lujo de detalles por parte de las unidades. Existe un modo de campaña para un solo jugador y un modo de multijugador hasta para doce personas por Internet o red local y de dos jugadores por modem; pero sin duda, lo más atrayente será la posibilidad de cambiar el curso de la historia, eligiendo uno de los muchos enemigos de Alejandro, como Darius, Porus o Memnon y llevarle a la victoria, viendo las consecuencias futuras.
Divertido, y sobre todo histórico, este título de Interactive Magic, que hará las delicias de todo incondicional de la estrategia.

C.F.M.


70

A estas alturas del presente 98, nos encontramos con la siguiente versión que, como era de esperar, aporta muchas y suculentas mejoras, siendo la más sobresaliente el hecho de que ahora los gráficos se encuentran optimizados para utilizar hardware acelerador 3D.
El interfaz de usuario, dentro de las diferencias estéticas que siempre suelen añadirse, no dista en absoluto en cuanto al modo de manejo, con respecto de la versión de 1.997, de manera que todos los usuarios que han seguido la serie no tengan que preocuparse por aprender de nuevo el manejo, pudiendo centrarse en las mejores prestaciones del programa.
Un gran acierto por parte de Microsoft el seguir prestándole especial interés a un juego que, si bien tiene un grupo de seguidores reducido, podemos asegurar que es fiel al cien por cien.

C.F.M.








### CARDINAL SYN

*EL SEÑOR DE LA GUERRA*

**SONY**
Disponible: **PLAYSTATION**
**ARCADE**

Al principio todo el mundo creía que una simple profecía de destrucción y caos, no podía ir más allá de eso, y sin embargo así pasó. Sony nos presenta un nuevo juego de lucha 3D, inspirado en la curiosa Edad Media, que como principal novedad, tiene la posibilidad de asestar golpes mortales en medio de un combate, trampas de todo tipo y gráficos de gran calidad. Un nuevo título para la consola de Sony con el que se amplían así las ya ingentes cantidades de juegos para la misma.

★★★★

### KLONOA - DOOR TO PHANTOMILE

*EL GATO OREJÓN*

**NAMCO**
Disponible: **PLAYSTATION**
**ARCADE**

Namco, famosa, entre otros productos de renombrada reputación, por la saga "Comecocos", vuelve a la carga con un nuevo plataformas para PlayStation, en el que controlamos a un gato de orejas descomunales que tendrá que enfrentarse a toda una fauna de enemigos, en un extraño mundo que mezcla lo onírico con lo real, mientras nos lanzamos a la búsqueda del místico medallón de la Luna. La acción se desarrolla bajo una única perspectiva lateral, lo que le da al juego un aspecto muy clásico. Su sencillez en el desarrollo y su divertido argumento hará las delicias de todo aficionado.

★★

# Cuentos de verano

**El destello de varios fluorescentes ilumina, en un coqueteo de luces y sombras, el desangelado albergue. Tres reconfortantes estufas ayudan a conservar el calor. Aquejados de un molesto goteo nasal, pero expectantes, un nutrido grupo de aventureros se arremolina alrededor del maestro de ceremonias. Y todo por culpa de la Sociedad Protectora de Animales...**

Se acabó el chollo, colegas aventureros. ¡Qué cierto es que lo bueno dura poco! Durante los anteriores veranos, tuvimos la suerte de disfrutar de un revolucionario sistema de refrigeración, sencillo y efectivo aunque, eso sí, algo molesto a la nariz y bastante caro en plátanos. A uno de nuestros socios se le ocurrió la feliz idea de traerse unos cuantos monos de cierta isla por todos conocida, que se dedicaban a abanicarnos con grandes hojas de palmera, durante los meses de calor. Algo rudimentario, pero no veáis lo que se ahorra en la factura de la luz...

Todo fue bien hasta que la Sociedad Protectora de Animales se enteró del asunto, y confiscó nuestras preciadas mascotas. Según he oído, en su sede social ahora se está la mar de fresquito...

El caso es que no podíamos pasar el verano sudando la gota gorda, así que decidimos buscar un lugar más ventilado. Tras una reñida votación, nos inclinamos por revisitar «Prisoner of Ice», una entretenida aventura –aunque algo lineal– que tiene lugar en el Polo Sur. Aquí nos encontramos ahora un grupo de socios de El Club de la Aventura, que ya hemos completado la epopeya. El resto, andan por ahí desperdigados persiguiendo dioses primigenios y soldados nazis dispuestos a utilizar ocultos poderes para ganar la guerra. Quizá nos hemos pasado un poco, pues hace un frío que pela, pero si queréis olvidaros de los calores estivales, sólo tenéis que haceros un hueco en esta particular reunión, a punto de comenzar.

## UNA FERIA ESTÉRIL

El reciente E3, celebrado en Atlanta, ha sido bastante tacaño en cuanto a bombazos aventureros. Sin embargo, no debe dar la sensación de que nos esperan tiempos de penuria. Muchas de las grandes promesas, como «King's Quest VIII» –aunque, muy posiblemente, deje de ser una aventura gráfica–, «Gabriel Knight III» o «Grim Fandango» ya las conocíamos, y otros títulos esperados, como «Simon the Sorcerer III», «MundoDisco III» o la nueva joya de Revolution, no se presentaron, debido a su lento desarrollo. Sí estuvieron otras propuestas bastante interesantes.

## LAS MEJORES

### DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Broken Sword
- Hollywood Monsters
- The Dig

### TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- The Curse of Monkey Island
- Indiana Jones Atlantis





**NOTA IMPORTANTE:**

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
*CARTAS:* MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
*E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es





**«Nightlong»** de Team 17, es el nombre provisional de una aventura de misterio ambientada en un futuro no muy lejano. Está siendo realizada por la compañía italiana Trecision, y aún no se conocen muchos detalles sobre su filosofía, dado que apenas llevan unos meses de trabajo.
Ya casi terminada está «The Blackstone Chronicles» de Legend, basada en una serie de libros de terror del mismo nombre, escritos por John Saul. Mezcla de «Riven» y «The Pandora Directive», «The Blackstone Chronicles» nos adentra en un pueblecito de Nueva Inglaterra, poseído por oscuros males. En cada una de las casas habita un determinado tipo de maldad, que la protagonista tendrá que descubrir. A tenor del éxito de los libros, el argumento promete emociones fuertes.
Y, si de emociones muy fuertes hablamos, **«Hopkins FBI»** de MP, anda sobrada. Asesinatos, secuestros y sangre por doquier, son algunos de los ingredientes de esta historia de detectives que nos habla del gángster Bernie Berckson y su misteriosa relación con explosiones nucleares, una electrocutación en la silla eléctrica, y la desaparición de científicos. Hopkins y su novia Samantha Collins, agentes del FBI, tendrán que detenerlo.



## UNA CAMPANA, UNA BUJÍA Y DOS HECHIZOS

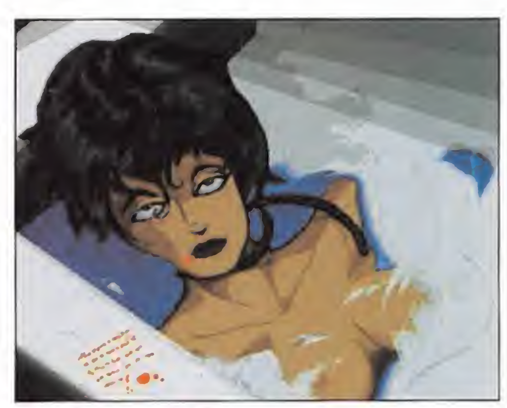
Nos hubiese gustado extendernos un poco más con las anteriores novedades, pero un puñado de miradas sibilinas nos recuerdan que el mes pasado prometimos dedicar el mayor espacio posible a desliar los enredos en que soléis meteros. Vamos pues, a saludar sin más dilación a Jaime Visedo, que se ha hartado de recibir bofetadas en el inquietante **«La Ciudad de los Niños Perdidos»**. Jaime ha molestado repetidas veces al mayordomo de la casa del avaro con la campanilla, pero no consigue hacer

## WARCRAFT ADVENTURES: CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

El mazazo más sonado de los últimos años, dentro del mundillo de las aventuras gráficas, tiene un nombre: «Warcraft Adventures». Tal como comentábamos en el número pasado, podemos confirmar a David Soler de Valencia, y a Daniel Marina de Sevilla, que la ansiada aventura de Blizzard ha sido cancelada.
«Warcraft Adventures» era, sin duda, uno de los programas más prometedores del año; nada menos que la narración histórica de la prestigiosa saga de juegos de estrategia en tiempo real. A lo largo de numerosas previews y vídeos demostrativos, tuvimos la oportunidad de maravillarnos con unos gráficos y unas animaciones fabulosas, así como su diseño clásico. Ahora, cuando casi estaba terminado, Blizzard ha anunciado su cancelación, argumentando que no podían asegurar la calidad máxima del programa.
Hay que agradecer la honestidad de sus creadores, que han preferido perder dinero a presentar un producto mediocre, aunque suponga un duro golpe para los aficionados. En cualquier caso, se trata de una auténtica sorpresa, ya que el juego estaba listo para lanzarlo a la calle. Todo parece indicar que Blizzard ha tenido muchos problemas con los aspectos argumentales y de desarrollo. Una grave falta por su parte, pues estos conceptos son los primeros que deben quedar bien definidos cuando se diseña una aventura clásica.
La única esperanza que nos queda es que otra compañía compre los derechos de «Warcraft Adventures», y decida terminarlo por su cuenta. Algo bastante complicado, ya que el argumento está ligado a los mencionados juegos de Blizzard.
Descanse en paz una de las más importantes bazas del género de los últimos tiempos.
A raíz del asunto, vamos a organizar un debate, en el que podéis opinar sobre esta mala noticia. ¿Ha hecho Blizzard lo correcto al anular el proyecto, o debería haber llegado hasta el final, asumiendo el riesgo?






Hopkins FBI


Nightlong


The Blackstone Chronicles

el suficiente ruido. Tal como has comprobado, no basta con agitar la campana: hay que restregarla contra la barandilla de la escalera de la entrada, para dañar los finos oídos del guardián.
Quizá, desesperado por este contratiempo, Jaime también se ha propuesto ayudar a Indy en **«Indiana Jones & the Fate of Atlantis»**, en compañía de Sophie, pero no encuentra la bujía para poner en marcha el camión. Si miras bien, la hallarás en el generador que ilumina la excavación.
Asegurada la continuidad de la carrera aventurera de nuestro amigo, vamos a intentar corresponder en igual medida a Manuel Rodríguez, inmerso en una epopeya mucho más complicada: **«Shadow of the Comet»**. Manuel ha recogido el libro de magia y la bola de la casa de Jonas Hambleton, así que suponemos que ya has llegado al segundo piso. Para continuar, debes colocar la bola en el cuadro de la pared; abrirá la puerta del ático. Allí, en el altar, utiliza la última estatua para formar el conjuro THO-NYA-CHT-TUR.
Las aventuras que ocultan oscuros poderes parecen ser un buen caldo de cultivo para que los aficionados acudan como moscas. **«Daughter of Serpents»** es un buen ejemplo de ello. Precisamente, en la tumba egipcia, y frente a un desconocido espíritu maligno, ha quedado atrapado Benjamín Fadrique, de Amposta (Tarragona). Para acabar con la aparición, tienes que registrar las jarras rotas que hay por los alrededores, pues contienen una vasija con la tapa en forma de cabeza del dios Tot y un quemador de incienso. Deja que Ariadne llene el quemador con el polvo de la vasija, regresa al lugar donde se encuentra el espíritu y, cuando la hechicera te lo ordene, enciende el quemador y esparce el polvo por la sala.
En función de los atributos del personaje, al principio del juego, deberás entregarle un objeto mágico, sortearlo, o lanzarle un hechizo.
Siempre resulta reconfortante terminar nuestra reunión contemplado la sonrisa de felicidad que se dibuja en el rostro de los aventureros recién citados. Intentaremos no perder la costumbre. Mientras contáis los días que faltan para que volvamos a reunirnos, recordad que tenemos pendiente la decisión de ampliar El Club, y admitir a todos aquellos que disfrutan con las clásicas aventuras de acción, del estilo de «Tomb Raider», «Blade Runner» o «Little Big Adventure II». De vuestro votos a favor o en contra dependerá la decisión final. ¡Hasta el mes que viene!
*El Gran Tarkilmar*

## LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

**La Tiranía del Mono sigue su curso. Mientras sus dos primeras entregas copan el podio del TOP 5, «The Curse of Monkey Island» se coloca en la cuarta posición. Es el único título posterior a 1.993. En Las Mejores del Momento, destaca la reentrada de «The Dig», otro clásico de Lucas revestido de la magia irresistible del propio Steven Spielberg.**

## UNA MANO AMIGA

Casi todos los meses, El Club recibe cartas en las que algún intrépido aventurero ofrece su experiencia para ayudar a los compañeros. Pues bien, aquí tenéis vuestra oportunidad. Estos colegas se encuentran apostados en un callejón sin salida, a la espera de algún alma caritativa que les saque del embrollo. Si sabéis la solución, enviadla rápidamente a la dirección habitual de El Club. Ellos, sin duda, os lo agradecerán.

- En el juego «Aliens», tengo que manipular un ordenador en el hangar. Lo intento, pero no ocurre nada. ¿Hay que usar algún personaje o algún objeto en concreto?
*Pablo Díez Suárez*

- ¿Cómo hago que el jefe de la estación se vaya en el juego «3 Skulls of the Toltecs»? ¿Cómo rescato a Toro Graduado?
*Javier España. Rosario (Argentina)*

- «Toonstruck»: ¿Cómo se desatasca la palanca en la sala de Nefastus? ¿Cómo se abre la puerta de la sala del malificador?
*Eduardo Vázquez. San Pedro del Pinatar (Murcia)*



# En los límites de la realidad

# UNREAL

Irreal. Totalmente irreal serán los mundos que surcaréis en el apasionante interior de «Unreal». En este especial que os hemos preparado os damos unas pistas para que así consigáis acabar el juego sin demasiados problemas. El nivel elegido para esta guía especial de soluciones es el medio; si elegís otro nivel, los enemigos serán más o menos numerosos. Además, también podréis saber cómo son los todos los mapas multijugador, los enemigos y sus características, y muchas cosas más. Así pues, ya estáis prevenidos de los peligros que correréis.

## VORTEX RIKERS

**Objetivo: Salir de la nave.**
**Enemigos: Ninguno.**
**Items: Universal translator (traductor), bengalas (flares), medical kits y assault vest (chaleco de asalto).**
**Armas: Dispersion Pistol (pistola de dispersión).**
**Secretos: Ninguno.**

Es importante que leáis todos los mensajes que aparecen en cuanto se posea el traductor, ya que muchas veces servirán de pistas para proseguir en la aventura.
Este nivel se puede considerar de toma de contacto, para hacerse con los mandos del personaje, ya que no entraña ninguna dificultad aparente, así que no vamos a entrar en más detalles.

## NYLEVE'S FALLS

**Objetivo: Explorar la zona de las cataratas y encontrar la entrada a las minas Rrajigar.**
**Enemigos: Lesser Brutes, Biter Fish, Tentacles, Mantas.**
**Items: Universal translator (traductor), bengalas, cargadores para el auto-mag, nali healing fruit, vendajes, linterna, tarydium shards y assault vest (chaleco de asalto).**
**Armas: Auto-Mag.**
**Secretos: Ninguno.**

A partir de ahora ya no resultará tan fácil buscar una posible salida. Nada más aparecer, hay que hacerse con el traductor y con unas bengalas, salir de la nave y dirigirse hacia la pequeña casa que hay enfrente.
Entre las dos cajas que hay cerca de la casa hay un guardia muerto y el Auto-Mag. En el interior de la casa se puede encontrar otro cuerpo sin vida y una bengala.
Meteos en lago pequeño y coged dos cargadores que hay en el fondo, pero mucho cuidado con los Biter Fish.
Debéis dirigiros hacia donde está la nave y bordearla, pero con mucho cuidado para no caeros hacia el fondo del abismo. Subid por uno de los maderos y dirigíos hacia el acantilado de enfrente. Justo a vuestra izquierda encontraréis el primer enemigo, un Warlord, pero lo mejor es no atacarle, ya que si lo hacéis seréis pasto de sus mandíbulas.
Saltad todo lo que podáis y sumergíos en el agua, nadando hacia la izquierda para llegar a subiros a una pequeña plataforma, momento en el cual se activará un ascensor que os llevará hasta arriba. Debéis tener cuidado con los tentáculos que hay, ya que disparan dardos muy dañinos. Dejad el ascensor a la derecha y llegaréis a un corredor donde os encontraréis con un Lesser Brute –es aconsejable utilizar el botón secundario del Auto-Mag–. Ahora hay que bajar por la rampa hacia el claro siguiente y entrar en la casa que hay; cuando os aproximéis os atacará una Manta. Dentro de la casa podréis encontrar muchas sorpresas. Detrás de la misma hay un oscuro pasaje, y cuidado con los bichos que salen a vuestro paso, hasta que lleguéis a una sala de almacén con muchas cosas curiosas. Ahora hay que ir por el pasaje justo enfrente de por donde entrasteis y llegaréis a otra sala parecida donde hay un guardia muerto.
Coged el ascensor que os llevará hasta la casa, caminad hasta la rampa y entrad en el ascensor. Cuando lleguéis arriba, subid las escaleras y matad al Lesser Brute; subid las escaleras y al girar a la derecha podréis ver cómo otro orangután destroza a un compañero, seguid y activad el ascensor que guardaba celosamente el enemigo; arriba os esperan más enemigos, así que seguid el corredor hasta llegar a una sala de almacenaje, bajad hacia la salida y podréis por fin entrar en las minas Rrajigar.

**La mejor manera de enfrentarse a un enemigo es hacerlo desde una distancia prudente para poder esquivar sus disparos**

## RRAJIGAR MINE

**Objetivo: Desactivar el campo de fuerza que bloquea el acceso a la mina y encontrar la entrada hacia la siguiente mina.**
**Enemigos: Lesser Brutes, Tentacles, Skaarj.**
**Items: Bengalas, cargadores para el auto-mag, medical kits, shield belt, vendajes, linterna, tarydium shards, tarydium cristals y assault vest.**
**Armas: Auto-Mag, Stinger.**
**Secretos: Cinco.**

Éste es uno de los niveles del que sólo os vamos a decir cómo acceder a los secretos y aquellos lugares que sean conflictivos.
El primero de ellos esconde un chaleco de asalto, y lo encontraréis justo al principio, al entrar por la esquina oscura al final del todo.
El segundo también está cerca, donde la entrada a la mina custodiada por un Lesser Brute. Hay que disparar a los barriles de fuel, lo que hará que se abra un agujero en la pared desvelando un kit médico. Ahora hay que regresar hasta la entrada de la cá-





mara y coger el ascensor para bajar, pero según bajéis dad un paso hacia delante para dejaros caer sobre un poyete que contiene munición para el Auto-Mag. Habréis encontrado el tercer secreto.
Cuando desactivéis el campo de fuerza, llegaréis a un corredor que parece bloquearse, momento en el que empezará a apagarse todo. Debéis correr hacia el final y soltad una bengala antes de que se apaguen las luces, girad rápidamente y encontráos con el primer Skaarj de vuestra aventura, al que debéis matar, lógicamente, y que además os dejará el paso libre hacia otra zona secreta (la quinta).
Cuando lleguéis a ver al primer Nali Priest, no le disparéis, ya que es amigo y os desvelará un secreto si le seguís, pero sólo uno, así que no le deis la barrila.
Al llegar a otra zona con otro Nali Priest, debéis tener cuidado de que el Skaarj que allí hay no le mate –ni a vosotros–, si no desperdiciaréis un secreto.
En la sala de los ventiladores, donde están los interruptores que debéis activar, en uno de los que no se mueven podréis encontrar un chaleco de asalto en perfecto estado.

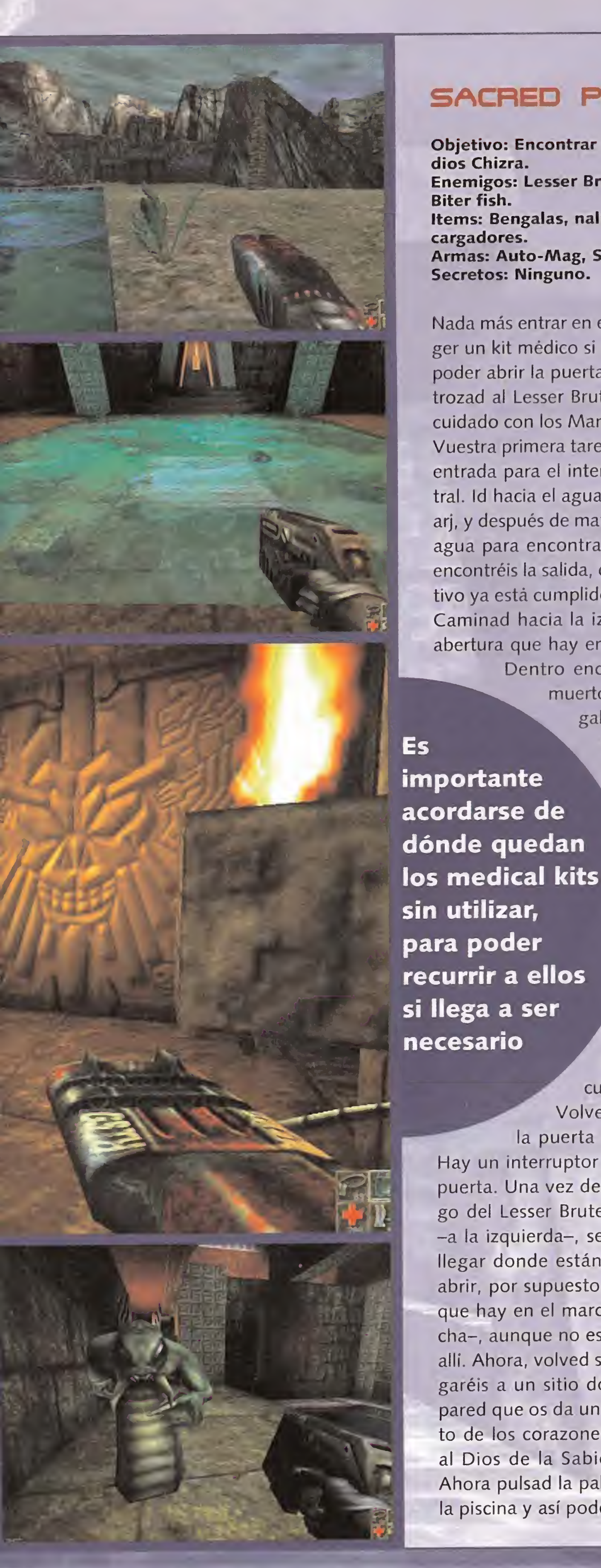
## DEPTHS OF RRAJIGAR

**Objetivo: Encontrar la salida de las minas y entrar en Sacred Passage.**
**Enemigos: Lesser Brutes, Tentacles, Skaarj.**
**Items: Bengalas, cargadores para el auto-mag, medical kits, shield belt, vendajes, linterna, tarydium shards, super pack health, asmd core y assault vest.**
**Armas: Auto-Mag, ASMD, Stinger.**
**Secretos: Uno.**

En cuanto entréis en este escenario encontraréis un kit médico, y seguidamente debéis girar a la izquierda para encontraros con un Lesser Brute. Después, entraréis en una sala con un ascensor que debéis coger para llegar a la parte superior y saltar hacia atrás para recoger el ASMD cuando el ascensor vuelva a su origen. Éste es el secreto principal del escenario, pero tenéis que recordar que este arma hay que guardarla para poder hacer frente con éxito a los Skaarj que hay a partir de ahora.
Hay que coger de nuevo el ascensor y salir del pequeño túnel y saltar hacia la zona amarilla y negra debajo del carro de mineral, y justo enfrente encontraréis un Lesser Brute dispuesto a poneos las cosas difíciles. Una vez haya muerto, hay que saltar al puente y pulsar el interruptor para activar el carro de mineral –al entrar en el mismo cogeréis munición para el Stinger–. Ahora debéis saltar fuera del carro

para poder coger un kit médico detrás de la columna, pero con cuidado porque un Skaarj os estará esperando detrás de unas cajas. Saltad sobre las cajas para poder coger un Super Pack Health y cargadores.
Pulsad el próximo interruptor para activar otro carro de mineral y subid a él rápidamente, donde llegaréis a un sitio en el que os espera un Lesser Brute. Cuando acabéis con él podréis coger un kit médico que hay justo en la esquina. Seguid el corredor que hay a continuación del interruptor para coger más munición para el Stinger –si os caéis a la lava hay un ascensor detrás del puente en forma de T–. Al girar la esquina encontraréis un Skaarj que os da la espalda, así que debéis disparar hacia los barriles de fuel para que estalle en pedazos. El Universal Translator os dará pistas. Debéis cruzar el puente y saltar hacia el contenedor a vuestra izquierda para coger cargadores para el Auto-Mag. En la próxima sala debéis utilizar los barriles de fuel para dejar K.O. a un Lesser Brute que ronda por ahí. Por allí encontraréis un kit médico y más cargadores en las cajas que hay cerca de la pared.
El pasaje de escasa altura que hay más adelante está infestado de Tentacles, además de haber un Skaarj que saldrá de la oscuridad en cuanto os acerquéis a la cueva de la izquierda. Al final del corredor hay un ascensor que os llevará a otro lugar, donde os espera al acecho un Skaarj que saldrá de entre las tinieblas. Por allí encontraréis kits médicos y munición.
Ahora debéis continuar hacia el siguiente área hasta llegar a un descansillo a vuestra derecha, pero con cuidado ya que un Skaarj os estará esperando para acabar con vosotros. Al hacerle pasar a la historia, podréis coger el kit médico y las balas escondidas en las cajas que allí podéis ver. Entrando en el pasaje, os encontraréis con otro Skaarj, momento en el que debéis aprovechar –no antes de dar buena cuenta del salvaje– para ir por las escaleras de la derecha, cogiendo munición para el Stinger, y entrar en Tarydium Gas Rerouting Station, pero teniendo cuidado con los tentáculos. Pulsad ahora ambas válvulas rojas del gas, coged la munición detrás del mecanismo de la bomba, regresad por donde habéis venido y girad a la derecha. Debéis acabar con el Skaarj que hay, pulsar el interruptor para que se abra la puerta que está en el piso de abajo. Antes de bajar debéis coger un cinturón de escudo que hay arriba de las cajas, dando un fuerte salto desde el puente. Entrad por el nuevo camino descubierto, y dentro de la cajas que podéis ver hay ASMD Core. Ahora ya sólo os queda entrar en el Sacred Passage.





## SACRED PASSAGE

**Objetivo: Encontrar el camino que lleva al dios Chizra.**
**Enemigos: Lesser Brutes, Skaarj, Mantas, Biter fish.**
**Items: Bengalas, nali healing fruit, cargadores.**
**Armas: Auto-Mag, Stinger.**
**Secretos: Ninguno.**

Nada más entrar en este escenario podréis coger un kit médico si os hace falta, además de poder abrir la puerta que está enfrente. Destrozad al Lesser Brute que os encontraréis, y cuidado con los Mantas que os ataquen.

Vuestra primera tarea debe ser encontrar una entrada para el interior de la estructura central. Id hacia el agua, donde hallaréis un Skaarj, y después de matarlo debéis meteros en el agua para encontrar un pasadizo hasta que encontréis la salida, con lo que el primer objetivo ya está cumplido.

Caminad hacia la izquierda y entrad por la abertura que hay en la pared del acantilado. Dentro encontraréis un Nali Priest muerto, un cargador y una bengala. La talla que hay cerca del ser muerto contiene una pista importante. Cerca de la entrada de este cuarto hay una cara en una de las columnas, y hay que saltar y pulsar sobre ella para abrir unas barras cerca de donde estaba el Nali muerto. Ahora hay que volver al agua y coger el Super Pack Health, teniendo cuidado con los Biter Fish.

**Es importante acordarse de dónde quedan los medical kits sin utilizar, para poder recurrir a ellos si llega a ser necesario**

Volved al claro y dirigíos hacia la puerta que contiene tres caras. Hay un interruptor en el suelo que abrirá la puerta. Una vez dentro, debéis haceros cargo del Lesser Brute que os encontraréis allí –a la izquierda–, seguir por el pasaje, hasta llegar donde están las puertas, que debéis abrir, por supuesto –pulsando el interruptor que hay en el marco de la puerta a la derecha–, aunque no es necesario que salgáis de allí. Ahora, volved sobre vuestros pasos y llegaréis a un sitio donde hay una talla en la pared que os da una pista –"sólo el más casto de los corazones podrá rendir homenaje al Dios de la Sabiduría Popular Chizra"–. Ahora pulsad la palanca del pilar para llenar la piscina y así poder abrir la puerta que hay a vuestras espaldas. Cerca de la puerta hay dos tallas que debes recordar más adelante –"wood must break free..."–. Entrad en la habitación para salir del Sacred Passage.

## CHIZRA-NALI WATER GOD TEMPLE

**Objetivo: Encontrar la Eightball Gun y entrar en el interior de la sala Ceremonial.**
**Enemigos: Tentacles, Skaarj, Devil Fish, Slith.**
**Items: Bengalas, cargadores para el Auto-Mag, medical kits, nali healing fruit, ASMD Core, linterna, Tarydium Shards, super pack health, scuba gear.**
**Armas: Auto-Mag, ASMD, Stinger, Eightball Gun.**
**Secretos: Dos.**

En la entrada del templo podréis coger un Universal Translator y un Auto-Mag. Para poder seguir al interior del templo, tenéis que cumplir con las instrucciones que os dieron antes de entrar aquí –"Wood must break free, for that will be the key–. En la piscina que hay enfrente encontraréis un plataforma que está sujeta al fondo con unas cadenas. Hay que disparar a las mismas para dejar libre la rampa y subirse a ella. Ahora hay que abrir la puerta saltando y golpeando el interruptor que está en lo alto.

Entrad en el templo y coged la bengala, y luego ya podéis matar al Skaarj que sale de entre las sombras. Meteos en la piscina para coger el Stinger y unos Nali Healing Fruit. Subid por el angosto pasaje que hay bajo el agua, donde encontraréis el primer secreto de este escenario, con un tentáculo custodiándolo y numerosos ítems. Salid ahora de la piscina, utilizando los soportes inclinados a tal efecto. En el descansillo os encontraréis con un Nali Priest que os hará señas para que le sigáis, momento en el que os desvelará el segundo secreto de este escenario.

Regresad al descansillo, saltad sobre los bloques de piedra, bajaos de ellos y pulsad el interruptor para bajar el ascensor que hay a la derecha. Al llegar arriba, romped las cajas para conseguir munición y saltad sobre la plataforma de la piscina para coger el ASMD. Ahora hay que afrontar el nicho que estaba a la izquierda como hicisteis con el ascensor y pulsar el botón en la pared de atrás para entrar en una sala inferior. Mirad cuidadosamente las estampas que hay a la derecha e izquierda; unas de ellas tiene un interruptor abajo para volver a abrir la puerta.

Allí encontraréis un Nali Priest que os enseñará la entrada al templo. Hay que ignorarle por ahora y entrar por el vestíbulo que hay a la derecha, saltar sobre los bloques de piedra.

Más allá de la puerta hay un cargador. Continuad el pasaje y seguid al Nali hasta el final, donde llegaréis a un lugar en el que recibiréis dos mensajes cerca del sello de piedra. Según los mensajes, aún no estáis listos para proseguir, así que volved al puente y saltad al agua, donde os encontraréis con dos Slith. Cuando acabéis con ellos, caminad a lo largo del angosto pasillo con una estatua cuadrada al final y pulsad sobre ella. Se abrirá entonces un pasaje al cual debéis entrar con mucho cuidado, y llegad hasta el ascensor que hay al final del túnel. Cuando estéis arriba, saltad al otro lado para seguir al Nali Priest, matad a las Flies que os ataquen, pero con cuidado para no matar al Nali, y llegad hasta la próxima sala. El Nali os mostrará un interruptor en la pared, que al pulsarlo bajará una de las columnas azules; subid por ella y acercaos al muro con tallas que hay en la pequeña sala para bajar el muro y regresad a la habitación cerca de donde encontrasteis el ASMD.

Pulsad el botón de nuevo para regresar al nivel inferior y apretad el próximo interruptor para abrir la puerta. Dos Skaarj os estarán esperando cerca de la entrada del templo; deshaceos de ellos, pero con cuidado de no matar al Nali, entrad en el templo y saltad hacia el agujero. Ahora debéis nadar a través de los túneles de agua para coger un assault Vest y Tarydium Shards. Regresad por donde os tirasteis al agua y subid por las escaleras. En la sala de más allá tenéis que pulsar en la cara que hay en la pared para hacer bajar el ascensor que está a vuestra derecha; arriba podréis coger ASMD Cores. Seguid la sala, y ahora debéis regresar a la sala que está encima de la entrada del templo.

Volved a entrar en el templo, pero esta vez saltad sobre el agujero del suelo. Cruzad el puente que hay a la derecha, donde habrá un tentáculo y un mosca asesina. Cuando hayan muerto, empujad el poste de madera, después cruzad el puente hacia otra sala similar y haced lo mismo. Hacia la mitad del segundo grupo de puentes, hay dos interruptores de piedra en la pared. Presionad primero el de más abajo, y las puertas que se hallan detrás se abrirán; dentro encontraréis un hombre muerto con un mensaje.

Ahora hay que saltar sobre el pequeño bloque cerca de la charca que hay más adelante y saltar para coger el Super Pack Health. Una vez hecho esto, coged la habitación de la izquierda, matad a los Tentacles que haya y bucead por el agua. Justo antes de llegar al final, hay un mensaje en la pared..., que tendréis que descifrar vosotros. Una pista: con el término "demonio de las estrellas", los Nali identifican a los Skaarj.

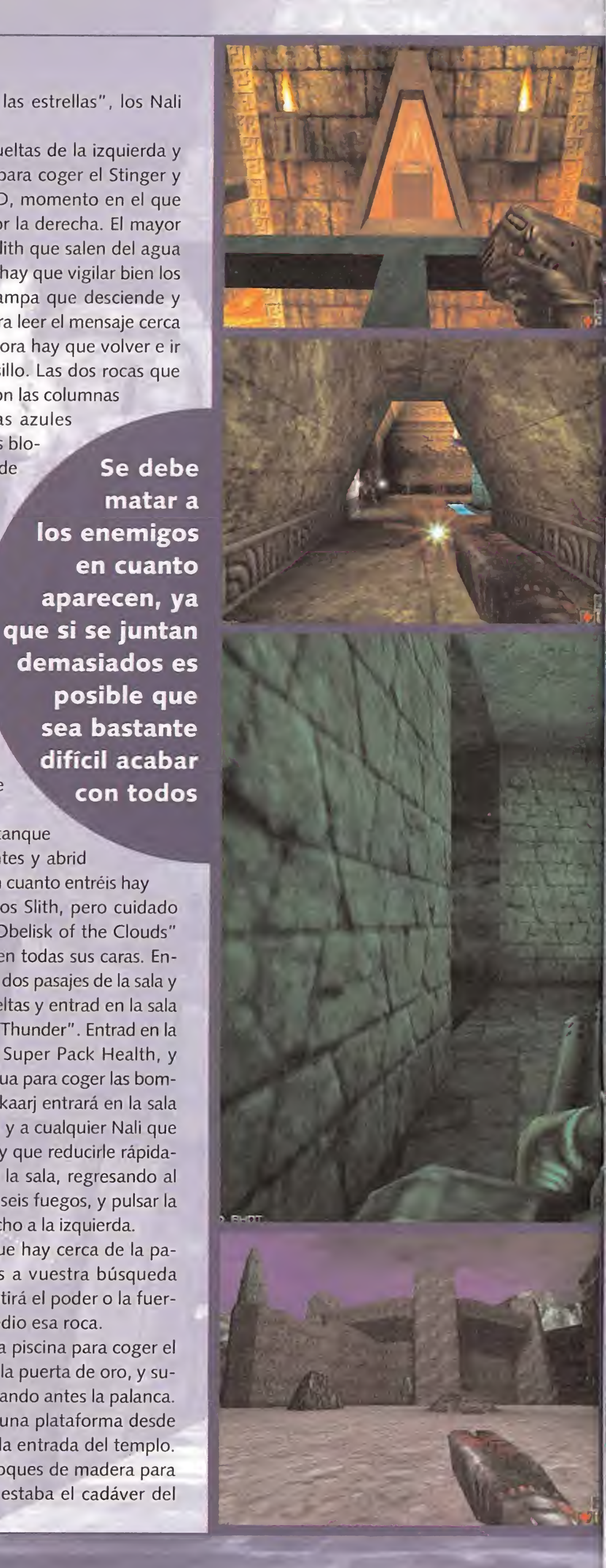
Escalad por las rocas sueltas de la izquierda y saltad a la plataforma para coger el Stinger y munición para el ASMD, momento en el que os atacará un Skaarj por la derecha. El mayor peligro aquí serán los Slith que salen del agua y los Devil Fish, así que hay que vigilar bien los pies. Seguid hacia la rampa que desciende y torced a la izquierda para leer el mensaje cerca de la puerta de oro. Ahora hay que volver e ir por la izquierda del pasillo. Las dos rocas que están incandescentes son las columnas de enfrente con llamas azules sobre ellas. Empujad los bloques salientes de roca de cada columna y así podréis coger Nali Healing Friut de la plataforma cercana. Regresad donde la puerta de oro y pulsad el interruptor que se os reveló en su momento, abajo a la derecha de la puerta. Matad al Slith que hay dentro y leed los mensajes que rodean la piscina.

**Se debe matar a los enemigos en cuanto aparecen, ya que si se juntan demasiados es posible que sea bastante difícil acabar con todos**

Regresad al final del estanque por donde entrasteis antes y abrid la gran puerta de oro. En cuanto entréis hay que abrir fuego sobre los Slith, pero cuidado con los Nali Priest. El "Obelisk of the Clouds" tiene escritos mensajes en todas sus caras. Entrad en cualquiera de los dos pasajes de la sala y trepad por la piedras sueltas y entrad en la sala que contiene la "Pool of Thunder". Entrad en la cascada para coger un Super Pack Health, y después bucead en al agua para coger las bombonas de oxígeno. Un Skaarj entrará en la sala disparándoos a vosotros y a cualquier Nali que haya por ahí, así que hay que reducirle rápidamente, y después dejar la sala, regresando al palo de la piscina de los seis fuegos, y pulsar la palanca para abrir un nicho a la izquierda.

Ambas descripciones que hay cerca de la palanca tienen respuestas a vuestra búsqueda de la nave que os permitirá el poder o la fuerza para quitar de en medio esa roca.

Caminad alrededor de la piscina para coger el Eightball Gun. Salid por la puerta de oro, y subid a la plataforma, pulsando antes la palanca. El ascensor os llevará a una plataforma desde la que podréis alcanzar la entrada del templo. Debéis seguir por los bloques de madera para regresar al área donde estaba el cadáver del





Comandante Harrison. Una vez que hayáis alcanzado la entrada del templo, desandad sobre vuestros pasos hacia el pasillo y acercaos al sello de madera. Matad al Skaarj que lo está protegiendo, luego saltad a través de la abertura para alcanzar la sala ceremonial.

## CEREMONY

**Objetivo: Derrotar a los Skaarj que han tomado el control sobre el dominio Chizra y encontrar la salida.**
**Enemigos: Skaarj, Biter Fish, Slith, Flies.**
**items: Cargadores para el auto-mag, nali healing fruit, tarydium shards, eightballs, scuba gear, bullets.**
**Armas: Auto-Mag, ASMD, Stinger.**
**Secretos: Uno.**

En la entrada debéis leer el mensaje que hay en el pilar de piedra, luego torced a la izquierda y seguid por el pasillo. Entrad en la primera puerta y girad a la izquierda. En la sala de abajo un Skaarj os estará esperando; arrojaos sobre él, y a continuación meteos en el agua y bucead hasta encontrar una pequeña sala –el secreto del escenario–, donde podréis coger un Auto-Mag, unas Scuba Gear y Nali Healing Fruit. Ahora, nadad a la sala de al lado para encontrar una palanca. Pulsadla y salir a la superficie. Habrá varios Slith esperándoos bajo el agua, pero lo mejor es salir del mismo cuanto antes para preservar el aire de las bombonas y atacarles desde fuera. Ahora tendréis que coger cualquiera de los pasajes que hay en el pasillo inferior, ya que ambos llevan a dos piscinas, pero están conectados con una pasarela. En el fondo de ambas piscinas hay cargadores. Hay que nadar por el pasaje que los conecta, y debéis coger el pasaje que os conduce hacia otra palanca, para que la pulséis y subáis a la superficie.

Una de las dos piscinas tiene un pasaje que termina en una puerta de oro. Matad al Slith y al Skaarj y entrad en la sala. El Nali Priest que allí hay no está por casualidad. En la sala donde están crucificados los Nali, hay varios cargadores, así que hay que cogerlos y salir hacia la sala principal. Varios Skaarj os atacarán cuando lleguéis al final de la rampa, y al acabar con ellos el bloque de piedra que hay al final de la rampa se abrirá, así que seguid el pasaje hasta la próxima sala y matad al Skaarj para acceder a la palanca, la cual trae un ascensor para encontrarse con vosotros. Bajad por él y coged las Eightballs y los cargadores que hay en el interior de los barriles en la primera plataforma.

Destrozad al Skaarj que os impide el camino, y cuidado con los Biter Fish y los Devil Fish que hay por ahí. Cuando el Skaarj sea comida para peces, seguid el pasillo para coger Tarydium Shards y balas cerca del final. Ahora debéis meteros en el agua y nadar hacia la próxima plataforma donde un Nali Priest oculta varios cargadores y Tarydium Shards en los barriles. Bucead hacia la próxima plataforma, matando a los dos Slith que hay aguardandoos, y pulsad la palanca para disparar el gancho en el acantilado de encima. Saltad sobre el arma y subid por el cable hasta el pequeño nicho que hay en la pared del acantilado. Caminad hacia el siguiente tablero, y dejaos caer sobre el estrecho puente para coger Eightballs de las rocas. Regresad escalando de nuevo hasta llegar a la cima de la grieta, donde deberéis seguir a un Nali Priest hasta el muelle, donde saltará sobre una balsa de madera y se irá río abajo. Habrá un Skaarj para daros la plasta, pero si os caéis al agua no os preocupéis, ya que podéis llegar nadando hasta donde está el Nali. Cuando lleguéis al final saltad sobre el descansillo y pulsad sobre la cara tallada. Saltad a través del agujero que os revelará la entrada a Dark Arena.

## DARK ARENA

**Objetivo: Destruir al Titan para escapar de Arena.**
**Enemigos: Tentacles, Skaarj, Titan.**
**Items: Bengalas, universal translator, cargadores para el auto-mag, medical kits, nali healing fruit, ASMD Core, linterna, tarydium shards, shield belt, eightballs.**
**Armas: Auto-Mag, ASMD, Stinger, Eightball Gun.**
**Secretos: Ninguno.**

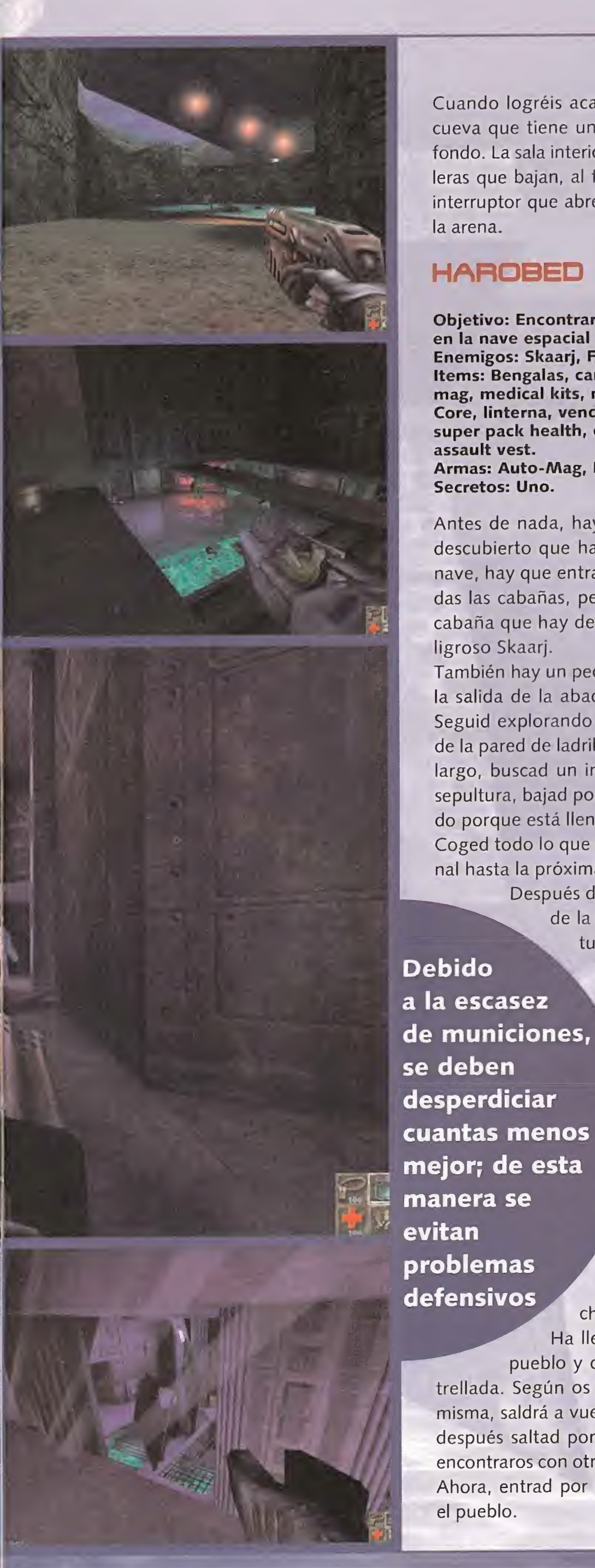
Desde vuestra entrada acuosa, disparad al Tentacle que hay en la superficie. Salid del agua e id por el alféizar hacia el túnel, pero cuidado porque habrá un Skaarj a vuestra espalda. Para abrir las puertas macizas alrededor de la esquina, hay que pulsar la cara de piedra que hay en la pared, pero antes debéis destruir el barril que lo oculta. Entrad por las puertas dobles y bajad las escaleras para coger Eightballs en la siguiente sala, y seguir bajando hasta el exterior. Si al salir os vais hacia la pared del acantilado encontraréis cosas interesantes.

Caminad ahora por los alrededores del castillo, donde hallaréis un Nali prisionero colgando de la entrada del mismo. Al otro lado del castillo, un Skaarj está supervisando la crucifixión de dos Nali Priest. Matadle, aunque no podréis ayudar a los pobres seres inofensivos. Debéis ignorar de momento la pequeña abertura que hay a la derecha de los mismos.

Entrad por la puerta principal del castillo. Dentro hay dos nichos oscuros, a la derecha e iz-

quierda, con puertas cerradas en su interior que conducen al resto del castillo. La placa a pie de escalera tiene un mensaje siniestro: "El débil será desparramado por la mano de la bestia".
Coged las escaleras hasta el segundo piso, donde os estarán esperando dos Skaarj. Después de la matanza, entrad por una de las puertas por donde salieron los bichos, para entrar en una sala semicircular con cosillas interesantes, además de dos Skaarj custodiándolas. Cuando acabéis con ellos, una puerta se abrirá en el medio de la pared exterior de este pasillo. Pulsad las tres palancas para abrir las puertas interiores, de donde saldrán dos Skaarj más. Ahora hay que ir al patio exterior del castillo y entrar por la pequeña entrada justo al lado de los Nali crucificados. Dentro encontraréis un prisionero muerto y una Flashlight. Tenéis que disparar al muro con la Dispersion Pistol. Los ladrillos se empezarán a romper y podréis ver un pasaje que hay detrás. Entrad por él, y llegaréis a un pasillo oscuro en el que podréis utilizar la linterna para ver algo. En ese momento, se abalanzará sobre vosotros un Skaarj, que no debe suponer problema alguno, así que continuad por el corredor de la izquierda.
Ignorad las primeras dos puertas a vuestra izquierda, pero más allá de las puertas cerradas de las celdas hay otra puerta que no lo está, pero en su interior hay un Skaarj custodiando un ASMD. Los dos interruptores que hay abren las puertas de las celdas, pero antes de ir a ellas, salid por la puerta de enfrente a la que habíais entrado, ya que bajo las escaleras encontraréis cosas útiles. Ahora es el momento de entrar en las celdas.
Como diversión, podéis entrar en la sala de tortura, aunque no podéis hacer nada por los prisioneros, pero si pulsáis los interruptores que hay tras de ellos podréis ver cómo caen a la lava. Cuando hayáis terminado de explorar las celdas, entrad en una de las dos puertas y subid la rampa hasta la cima, luchad contra un Skaarj y pulsad el interruptor; la jaula empezará a bajar, saltad y entrad en ella. Arriba os enfrentaréis con un Skaarj. Ahora es el momento justo en el que ya estaréis preparados para enfrentaos con un Titan en el hoyo central. Subid las escaleras y coged el Eightball Gun. En el interior de los nichos que hay a lo largo de la columna central hay cosas útiles que se deben coger antes de nada. El Titan está en el interior del nicho donde encontrasteis el Eightball Gun, pero no penséis que es fácil matarle, y la mejor arma es ésta última, pero cuando se acabe la munición de la misma, la siguiente mejor arma será el ASMD, así que ya sabéis, paciencia y reflejos.





Cuando logréis acabar con él, entrad en la cueva que tiene un agujero en la pared del fondo. La sala interior tiene una serie de escaleras que bajan, al final de las cuales hay un interruptor que abre las puertas para salir de la arena.

## HAROBED VILLAGE

**Objetivo: Encontrar el Flak Cannon y entrar en la nave espacial abatida.**
**Enemigos: Skaarj, Flies.**
**Items: Bengalas, cargadores para el auto-mag, medical kits, nali healing fruit, ASMD Core, linterna, vendajes, tarydium shards, super pack health, eightballs, flak shells, assault vest.**
**Armas: Auto-Mag, Flak Cannon.**
**Secretos: Uno.**

Antes de nada, hay que explorar el área al descubierto que hay. Antes de entrar en la nave, hay que entrar al pueblo. Explorad todas las cabañas, pero cuidado porque en la cabaña que hay detrás del pozo hay un peligroso Skaarj.
También hay un pequeño ejército de Skaarj a la salida de la abadía según os aproximéis. Seguid explorando por el cementerio; cerca de la pared de ladrillo con dos sepulturas a lo largo, buscad un interruptor para abrir una sepultura, bajad por las escaleras, con cuidado porque está lleno de Slith y de Tentacles. Coged todo lo que podáis y nadad por el canal hasta la próxima sala.
Después de esto sólo os queda salir de la abadía y dirigiros al santuario, para así encontraros con un Nali Priest que os mostrará el secreto de este escenario.
El ascensor que hay en el balcón contiguo lleva hasta la torre del campanario, donde podréis encontrar el Flak Cannon y munición para este arma. De nuevo en el santuario, justo detrás del altar podréis encontrar un chaleco de asalto.
Ha llegado la hora de dejar el pueblo y dirigirse hacia la nave estrellada. Según os vayáis aproximando a la misma, saldrá a vuestro encuentro un Skaarj, después saltad por el pasillo destruido para encontraros con otro ser dispuesto a abatiros. Ahora, entrad por la puerta para dejar atrás el pueblo.

**Debido a la escasez de municiones, se deben desperdiciar cuantas menos mejor; de esta manera se evitan problemas defensivos**

## TERRANIUX UNDERGROUND

**Objetivo: Acabar con los Mercenaries y activar el ascensor para alcanzar el Terraniux.**
**Enemigos: Mercenaries.**
**Items: Medical kits, ASMD Core, linterna, tarydium shards, bullets, eightballs, toxin suit.**
**Armas: Stinger, Eightball Gun.**
**Secretos: Ninguno.**

Lo primero es pulsar el botón para llamar al ascensor, dentro del cual encontraréis al primer Mercenary. Entrad en la nave por la puerta y entrad por el pasadizo hasta la siguiente sala, donde os esperan dos Mercenaries. Donde se encuentran los Eightballs hay dos interruptores que debéis pulsar, y en la consola central podréis leer un mensaje. Salid fuera y subid al ascensor para entrar en Terraniux.
Al abrir las puertas, os encontraréis con un Mercenary, pero ya sabéis que hay que cepillárselo y seguir adelante. Más adelante debéis saltar sobre el apoyo del tanque de biodesperdicios y rápidamente subir al alféizar y abrir fuego sobre otro indeseable. Ahora podréis coger el traje antiácido. Entrad por el corredor a la derecha y pulsad el interruptor que hay en la pared.

## TERRANIUX

**Objetivo: Recorrer las secciones A, B y C del complejo hidropónico de Terraniux y salir hacia Noork's Elbow.**
**Enemigos: Mercenaries, Slith.**
**Items: Bengalas, cargadores para el Auto-Mag, medical kits, nali healing fruit, ASMD Core, linterna, Tarydium Shards, super pack health, kevlar suit, energy amplifier flares, cinturón de escudo, jump boots, bullets, toxin suit.**
**Armas: Bio Rifle.**
**Secretos: Dos.**

Nada más salir, hay que dejarse caer sobre el tanque de biodesperdicios y cruzar el corredor hacia cualquiera de los dos lados. Matad al Mercenary y abrid la puerta impermeable, detrás de la cual hay varios Slith. Seguid adelante y girad a la izquierda, matad al Mercenary que hay dentro y coged el ascensor a la parte de arriba.
Matad al Mercenary que hay guardando esta zona, y pulsad el botón que hay en la cubierta superior, trepad por el saliente que hay en cuesta, bajaos y coged el camino del pasillo destrozado y en un hueco a la izquierda encontraréis unas cosillas. Cruzando la sala hay más ítems que se deben recoger.
Dejad la sala y dirigíos por el pasillo, donde encontraréis un Mercenary, y girad a la derecha. Ahora entraréis en la sala de biodesperdicios, custodiada por dos bichos más. Debéis pulsar

el botón que hay bajo la cubierta superior, y en el huevo de la izquierda encontraréis un cinturón de escudo y unas botas de salto. Luego, entrad por la puerta más cercana, coged la linterna y disponeos a escuchar el mensaje.

Coged el ascensor. Aquí hay un conducto roto bloqueando el ascensor, pero no es un problema solucionable. Caminad por el conducto roto y cuando alcancéis el final del mismo, mirad hacia abajo y veréis un estrecho alféizar. Saltad dentro de los biodesperdicios y nadad hasta alcanzar el nivel inferior, para regresar a la sala de desperdicios B. Salid de la sala por la puerta más cercana, donde verás un ascensor que todavía no funciona, así que coged el ASMD Core e id por la puerta de enfrente. Dentro de la sala A, pulsad el botón bajo la cubierta superior, coged las balas, Tarydium Shards y un super pack de salud, y regresad donde estaba el ascensor que no funcionaba, que os llevará a los invernaderos hidropónicos. Girad a la derecha y entrad por el primer pasillo que podáis, pulsad el interruptor para activar el ascensor de vuestra derecha y rápidamente saltad sobre el alféizar. Los interruptores de abajo traen los ascensores a esta parte. Presionad uno de la derecha, matad al Mercenary y pulsad el interruptor para hacer llegar el ascensor a su lugar. Entrad por la puerta y dad buena cuenta del Mercenary que os acecha. Coged el chaleco de asalto, y saltad hacia el nivel inferior donde podréis encontrar kits médicos, balas, Eightballs y una bengala. Id hacia los interruptores de los ascensores para subir. Detrás del traje de kevlar hay una puerta secreta.

Es el momento de ir al invernadero C. Entrad por la puerta y saltad dentro de la piscina de biorresiduos. Entrad por el conducto cerca del que está bloqueado, y bucead rápidamente por el canal, las puertas se abrirán y podréis ver la sala de control. Salid del conducto y abrid fuego sobre los dos Mercenary que allí os esperan.

Cuando todo esté tranquilo, coged el Bio Rifle cerca del campo de fuerza, y pulsad ambos interruptores. Dirigíos hacia la entrada Noork y matad al Mercenary que hay dentro. Coged el ascensor con objeto de dejar la nave y entrar en...

## NOORK'S ELBOW

**Objetivo: Buscar el pueblo y entrar en el templo.**
**Enemigos: Mercenaries, Flies.**
**Items: Bengalas, cargadores para el auto-mag, medical kits, super pack health, eightballs, force field, assault vest, flak shells.**
**Armas: Auto-Mag, ASMD, Eightball Gun, Flak Cannon.**
**Secretos: Uno.**

Abrid las puertas y disparad sobre los barriles de fuel que hay en el descansillo, donde encontraréis varias cosillas. Ahora hay que girar y dar buena cuenta del Mercenary que viene por la derecha. Subid por las escaleras y bajad por la rampa hasta la planta baja, lugar donde podrás encontrar más Mercenaries. Cuando hayáis terminado la matanza, afrontad la primera casa, y coged lo que allí os haga falta. Ahora, entrad en la segunda casa, coged el campo de fuerza y continuad explorando.

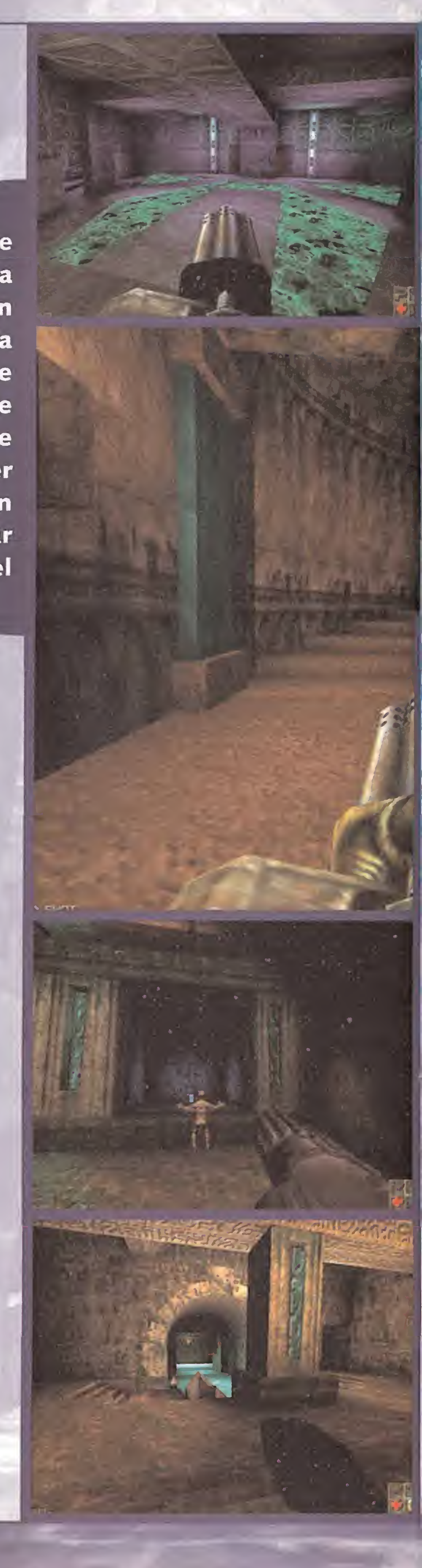
**Según se vaya avanzando en la aventura, la dificultad se irá elevando, de manera que llegue a ser realmente un infierno pasar de nivel**

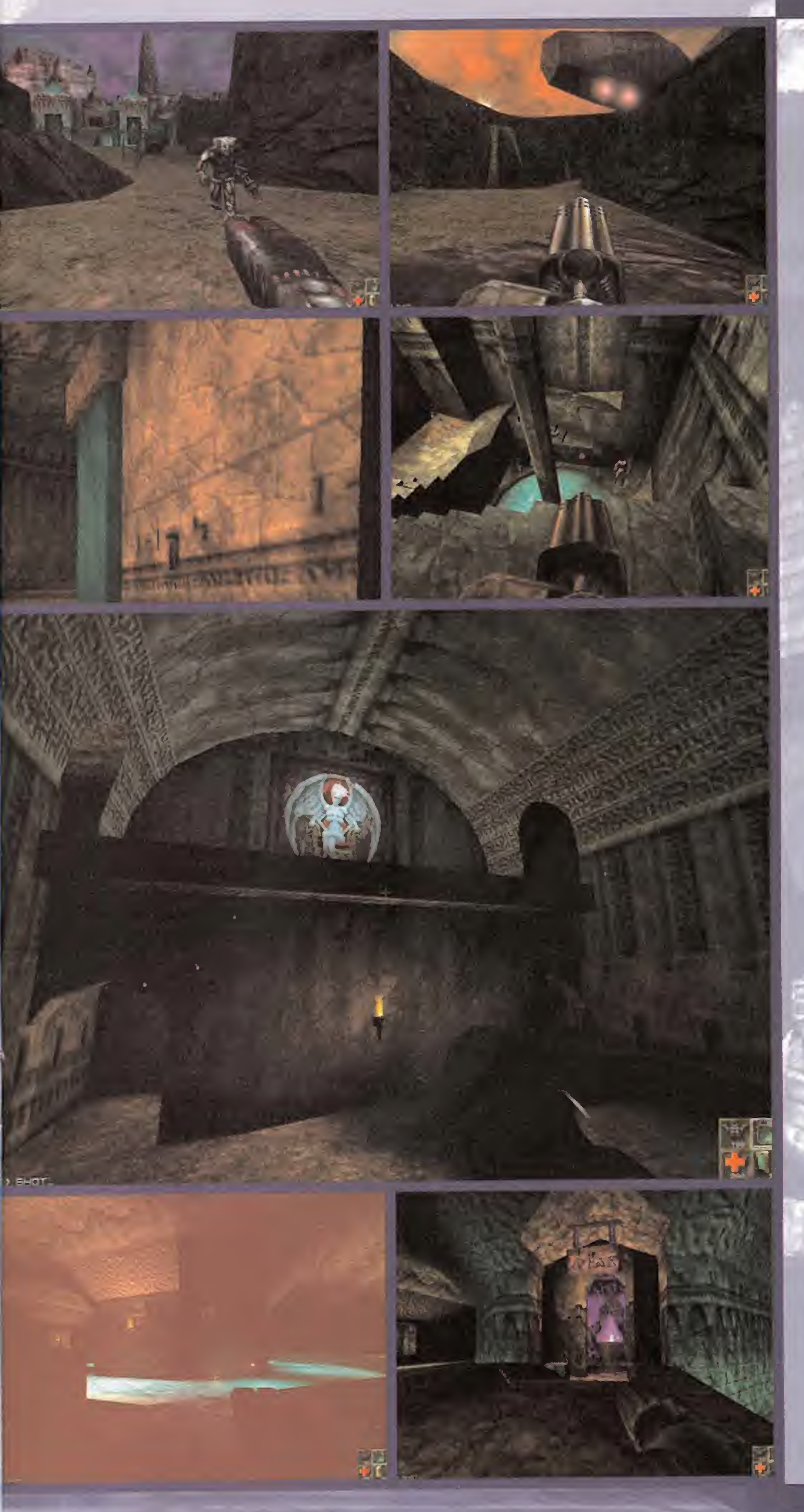
Bajad la colina hacia el gigantesco monasterio, matando a los Mercenaries que os salgan al paso y cuando alcancéis el mismo, saltad al agua de la izquierda y nada por la cara izquierda del edificio, teniendo cuidado con los Devil Fish que haya. Id hacia la pequeña apertura de la pared del monasterio y habréis encontrado una zona secreta, con varios items y armas, y una mujer muerta. No hay nada más de interés en el resto del foso, así que subid por la rampa del monasterio. El puente levadizo debe estar bajado para poder seguir vuestro camino, así que disparad a los barriles de la izquierda para recoger algunos ítems, y salid de Noork por cualquiera de los caminos.

## TEMPLE OF VANDORA

**Objetivo: Encender la antorcha de trueno, encontrar la salida del templo en dirección al ISV-Kran.**
**Enemigos: Skaarj (Warriors y Troopers), Mantas, Lesser Brutes, Behemoth, Devil Fish, Gasbag, Titán.**
**Items: Eightballs, super packs health, Dispersion Pistol powerup, tarydium shards, flak shells, tarydium sludge, bengalas, assault vests, Razorblades, medical kits, force field, ASMD core, linterna, nali healing fruit, semillas nali, shield belt, invisibily powerup (poder de invisibilidad), energy amplifier.**
**Armas: ASMD, Stinger, Eightball Gun, GES BioRifle, Auto-Mag, Razorjack.**
**Secretos: Tres.**

Justo donde se empieza el escenario podréis coger un Eightball Gun. Subid por las escaleras, y el único camino que se puede coger es el de la derecha, pero cuidado porque detrás os estarán esperando un Skaarj y varias Cave Mantas. Cuando hayáis dado buena cuenta de ellos,





volved al principio para buscar una abertura en la pared para revelaos el primer secreto. Subid por las escaleras para coger munición, y atravesad el patio inferior para salir por la puerta.
Coged el Stinger del suelo y rápidamente daos la vuelta para matar un Lesser Brute que está escondido entra las sombras a vuestra derecha. Bajad por las escaleras de la izquierda, y cerca de la charca que hay abajo encontraréis un Nali Priest esperándoos para enseñaros la segunda zona secreta, donde encontraréis un super pack de salud. Matad al Skaarj que ha asesinado al Nali, meteos en la charca y nadad por el pasaje, e id por la derecha para encontrar el tercer secreto, pero cuidado con los Devil Fish. Salid de la piscina y coged la munición que haya.
Girad a la izquierda y entrad en el santuario donde podréis encontrar Tarydium Shards cerca de la puerta, y algunos Eightballs detrás del altar. Cuando terminéis con el Skaarj, salid de la sala, id hacia donde os enseñó el Nali el secreto, matad a otro indeseable para poder coger el arma que esgrime –GES BioRifle- y que sale de la sala que hay a la derecha. Aquí podréis encontrar más munición. Abandonad la sala, matad al Skaarj que hay al final de las escaleras y entrad en la siguiente sala y disparad al arcón para coger algunos items.
Según dejéis la sala, girad a la izquierda y bajar las escaleras. Ahora, subid las escaleras de la derecha y pillad por sor presa al Skaarj que está en Babia. Escuchad el mensaje del traductor universal, coged los Razorblades y saltad hacia el patio inferior, donde podréis o coger el bote o correr por el pasillo, así que haced los queráis, y cuando lleguéis al siguiente pasillo podréis recoger más munición y entrar por el vestíbulo de la derecha. Pulsad el botón que hay al final de la sala, y luchad como jabatos con un Skaarj que os saldrá al paso. El interruptor baja la reja que bloqueaba el acceso a la isla que hay detrás. Cuando empecéis a cruzar el puente, otro Skaarj saldrá para haceros la vida imposible. Una vez en la isla, pisad el interruptor del suelo para encender la antorcha del trueno, y volved a cruzar el puente, para a continuación subir por las escaleras de la izquierda y empezar a explorar los niveles superiores.
Detrás de la primera puerta, seréis atacados por un Skaarj Trooper con un Auto-Mag, que le podréis quitar cuando le hayáis mandado la otro barrio. Salid de la habitación y girad hacia la izquierda, y en la siguiente sala os encontraréis con un Skaarj Officer con un Razorjack que le quitaréis en cuanto lo matéis. Regresad al descansillo y coged el bote, o el camino, lo que prefiráis, y dirigios al lugar donde matasteis al Skaarj. Cerca de la reja abierta hay un angosto

pasaje por el cual se puede pasar. Entrad y girad a la izquierda para llegar al nivel inferior. Entrad en la sala de la izquierda y coged un escudo que está allí mismo, saliendo a continuación de la sala y subiendo por las escaleras de la derecha.

Ahora hay que vaporizar a un Skaarj que hay en el siguiente pasillo y coger lo que suelta. Subid las escaleras hasta el final y cruzad el puente de madera. En la cima del último tramo de escaleras podréis encontrar sala. Coged dos bengalas de los nichos y seguid por el pasaje que hay a mano derecha, matando el Skaarj que lo está guardando. La talla que hay en la pared os sugiere el rumbo a tomar en las próximas acciones.

Encended una bengala y echadla a la fuente, con lo que conseguiréis que se abra una puerta a la izquierda que os revelará un poder de invisibilidad. Ahora, dirigíos hacia la sala principal, subid por las escaleras, atravesad el corredor que hay sobre el santuario, matando al Skaarj que hay al cruzar la sala. Según os aproximéis a la reja, se empezará a deslizar, permitiéndoos coger un amplificador de energía y entrar en el patio cercano. Entrad por el pasillo donde cogisteis el Stinger y mirad a vuestra derecha; podréis ver un nuevo pasillo abierto, que no debéis tardar en atravesar. Matad al Skaarj que os impide seguir y subid por la colina. A la derecha hay una charca en cuyo interior hay una cueva oculta que contiene la mejora del Dispersion Pistol.

Continuad bordeando la esquina y matad al Skaarj que hay cerca de la entrada. Matad también el Behemoth que hay al girar la esquina, pero no entréis todavía en el patio. Antes de eso tenéis que estar seguros de la lucha contra el Titan, y una vez lo estéis, entrad a por todas en el patio. La puerta se cerrará en cuanto paséis por ella, y seguidamente aparecerá el temible enemigo. Cuando hayáis acabado con él, la puerta que hay detrás de vosotros se abrirá.

## TRENCH

**Objetivo: Entrar en ISV-Kran.**
**Enemigos: Skaarj, Gasbag, Titan.**
**Items: Flak shells, eightballs, bullets.**
**Armas: Auto-Mag, Flak Cannon, Eightball Gun.**
**Secretos: Ninguno.**

Desde vuestro punto de entrada, coged los Flak Shells que hay a la izquierda, continuad el camino y os encontraréis con más cosas buenas. Los Gasbag patrullan las trincheras inferiores, y os atacarán en cuanto os vean. La mejor manera de matarles es con el Stinger. Bajad hacia las trincheras y tomad buena cuenta del Titan que se os viene encima. Cuando terminéis con él, os enfrentaréis con un Skaarj, y una vez muerto debéis entrar en la charca de la luz roja para bajar el ascensor y tener acceso a la nave.

Cuando estéis en la parte superior, abrid las puertas y al final del descansillo entraréis al resto de la nave.

## ISV-KRAN DECKS 3 & 2

**Objetivo: Encontrar el camino al Deck 1.**
**Enemigos: Skaarj.**
**Items: Flak shells, ASMD core, eightball, medical kits, tarydium sludge, jump boots, tarydium shards, super pack health, bullets, shield belt, toxin suit, assault vest.**
**Armas: ASMD, Eightball Gun (que se cogen de los Skaarj Gunners).**
**Secretos: Uno.**

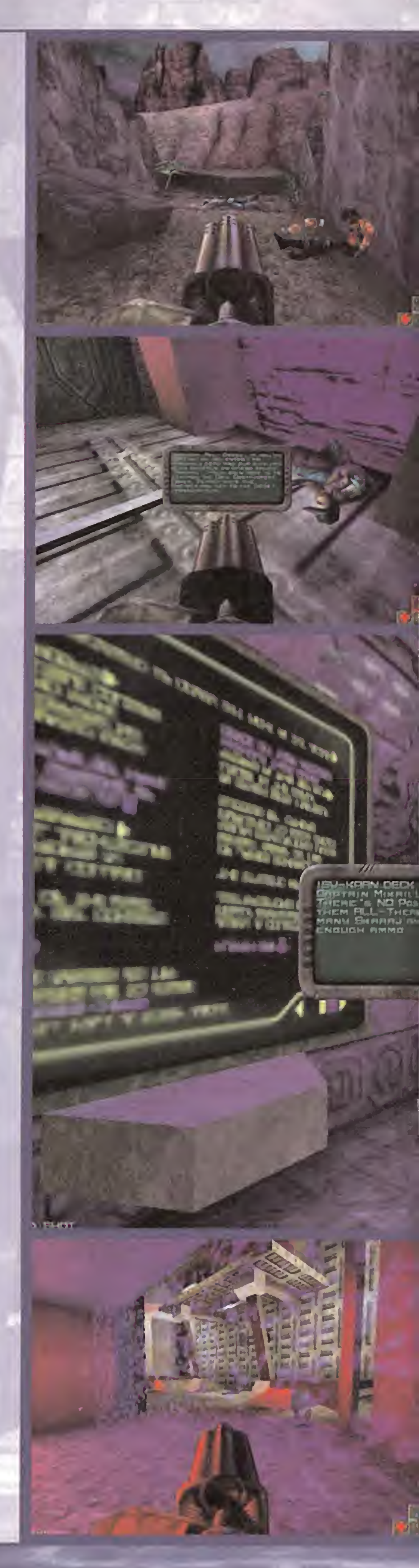
Abrid el elevador pulsando el interruptor que hay dentro y entrad en la nave. Hay diversos items desperdigados en el interior de las cajas. Cogedlo todo y abrid la siguiente puerta. Pulsad el interruptor para bajar el ascensor para acceder a los niveles superiores.

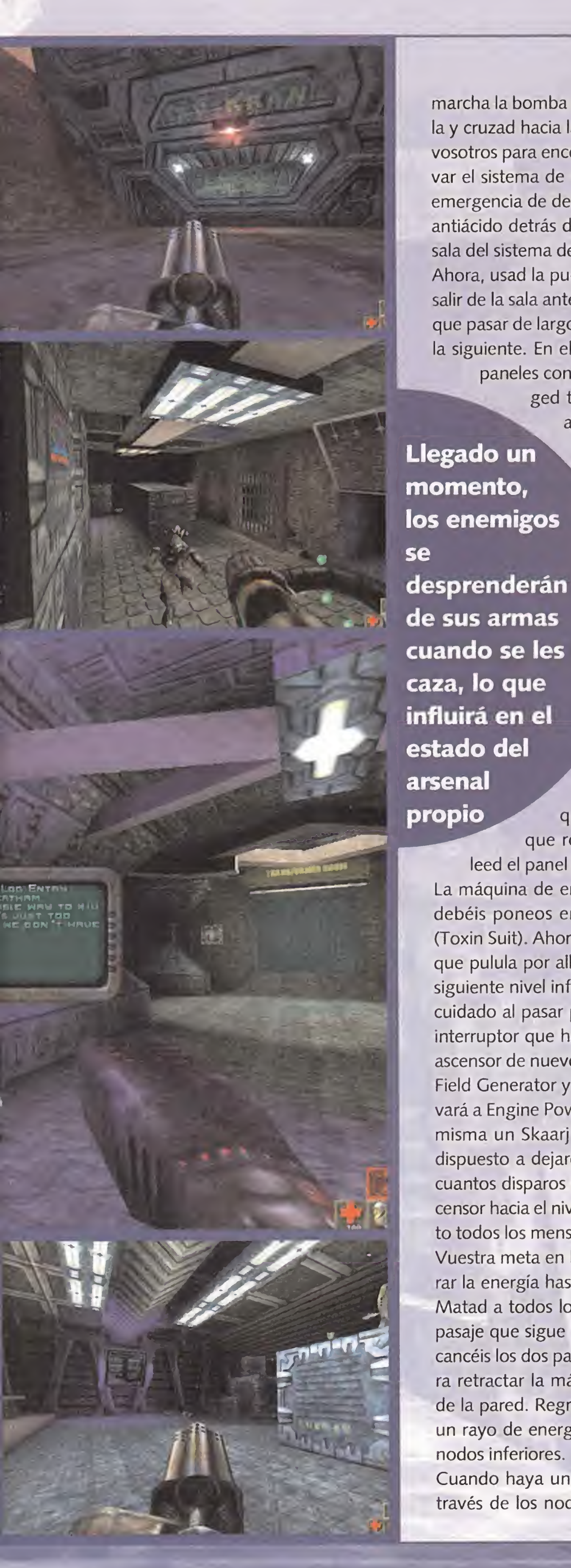
Abrid la puerta y cruzad el patio hacia la zona donde están las cajas. Desde este mismo patio podéis acceder a unos ASMD Core y Eightballs que hay sobre una cajas en un nivel inferior. Luchad con un Skaarj que os está esperando y regresad al nivel superior.

Ahora hay que abrir la enorme puerta pulsando el interruptor, y saltar dentro para entrar en una nueva sala, en cuyo interior podréis encontrar un Skaarj al acecho. Las cajas contienen cosas que os van a resultar muy útiles. Llega el momento de tener preparado el Stinger y coger el ascensor, ya que arriba os esperan un Skaarj detrás de otro para haceros la vida imposible.

Una vez que dejáis el ascensor, empezando por la derecha la primera abertura os conducirá a kits médicos y a un mensaje. La siguiente abertura os llevará a un super pack de salud y a otro mensaje. El panel de control de la puerta del muelle ahora estará operativo. Mirad hacia abajo entre este acceso a la rampa del tubo y la siguiente, donde podréis ver una caja en el soporte de abajo –secreto–. Saltad sobre ella para coger el cinturón de escudo de su interior y usad vuestras botas de salto para absorber el impacto del salto. Ahora continuad explorando el resto de los tubos.

Regresad a la bahía de transbordadores para activar el panel de control. Subid por las escaleras para pulsar el interruptor con objeto de abrir el siguiente grupo de puertas. Al entrar tendréis que dar buena cuenta de un Skaarj, y entrar por la puerta a la derecha con el cartel de Sistema de control de enfriamiento. Abrid la puerta que hay a la derecha y dentro os encontraréis con un Skaarj y un panel de control que pondrá en





marcha la bomba de emergencia. Salid de la sala y cruzad hacia la puerta que está enfrente de vosotros para encontraos con otro Skaarj y activar el sistema de enfriamiento de la válvula de emergencia de desagüe. Coged además el traje antiácido detrás del panel de control y dejad la sala del sistema de control de enfriamiento.

Ahora, usad la puerta de la derecha después de salir de la sala anterior y seguid el corredor. Hay que pasar de largo la primera puerta y entrar en la siguiente. En el interior de esta sala hay dos paneles con importante información. Coged todos los items que veáis por allí, y salir por la puerta para coger el ascensor para ir al primer nivel inferior, y seguir por los estrechos alféizares hasta la siguiente sala. En cualquiera de los dos lados hay dos núcleos de energía de oro, que incapacitan el generador. Pulsad sus paneles de control para desactivar los campos de fuerza que haya por allí y reventar los núcleos. Saltad por cualquiera de los agujeros del suelo que rodean los núcleos muertos y leed el panel de control que hay abajo.

**Llegado un momento, los enemigos se desprenderán de sus armas cuando se les dé caza, lo que influirá en el estado del arsenal propio**

La máquina de enfriamiento es tóxica, así que debéis poneos enseguida los trajes antiácido (Toxin Suit). Ahora bajad y deshaceos del Skaarj que pulula por allí, subid al ascensor y bajad al siguiente nivel inferior. Entrad en el vestíbulo, y cuidado al pasar por debajo del arco. Pulsad el interruptor que hay a la derecha para llamar al ascensor de nuevo, salid de la sala Containment Field Generator y tomad el ascensor que os llevará a Engine Power Core Control. Dentro de la misma un Skaarj Gunner estará esperándoos, dispuesto a dejaros su arma a cambio de unos cuantos disparos sobre su cabeza. Coged el ascensor hacia el nivel superior, una vez hayáis visto todos los mensajes del nivel inferior.

Vuestra meta en la cubierta superior es recuperar la energía hasta un 100% de su capacidad. Matad a todos los Skaarj que veáis, e id por el pasaje que sigue hacia la izquierda. Cuando alcancéis los dos paneles de control, pulsadlos para retractar la máquina de núcleos del interior de la pared. Regresad al ascensor y podréis ver un rayo de energía azul ha aparecido entre los nodos inferiores.

Cuando haya un momento de pausa, saltad a través de los nodos al otro lado del alféizar, y seguid el pasaje a vuestra izquierda. Al doblar la esquina os encontraréis con la estación de trajes Bio. Debéis echar un vistazo a todos los monitores.

Coged el cinturón de escudo cerca de la Scanning Station 2 y luego coged el ascensor para coger varios items que hay en las cajas de abajo. Después, dejad la sala Engineering, entrad en la puerta que hay a la derecha que levaba al Primary Turbo Lift door. Allí tendréis que luchar contra tres Skaarj Gunners armados con Eightball Guns. Una vez los hayáis matado, afrontad el Primary Turbo Lift. Coged el Tarydium Sludge y los Eightballs que hay cerca del ascensor, y activadlo. Cuando estéis en el nivel superior, saltad sobre el pequeño descansillo y entrad por las puertas para acceder al Deck 1.

## ISV-KRAN DECK 1

**Objetivo: Acceder al puente ISV-Kran y salir de la nave.**
**Enemigos: Skaarj.**
**Items: Medical kits, tarydium shards, invisibility powerup, flak shells, jump boots, assault vest, razorblades, ASMD core, cargadores para el Auto-Mag, vendajes, bullets.**
**Armas: Eightball Gun, Auto-Mag, Razorjack, Stinger.**
**Secretos: Ninguno.**

Según entréis en el Deck 1, recibiréis dos mensajes sin apenas aliento. Seguid hacia la intersección recibiréis el ataque de un Skaarj. Al menos hay unos veinte cargadores de cuchillas en este nivel, así ya podéis imaginar lo que os espera. Corred hacia las puertas de la sala Transformer, y usa las Razorblades para parar el ataque del enemigo. Cuando haya muerto, pulsad el interruptor y coged el kit médico antes de salir de la sala. Girad a la derecha nada más salir y entrad por una puerta con un 3, y pulsad otro interruptor.

Abandonad la sala y seguir el corredor hacia la izquierda, para entrar en la sala que está marcada con un 2, y pulsad otro interruptor que hay en el interior. Regresad a la zona del laboratorio de investigación por donde pasasteis antes. El campo de fuerza eléctrico estará apagado, así que ya podréis entrar en laboratorio de investigaciones científicas.

Coged los Eightballs que hay a la derecha, caminad por la izquierda y haceros cargo de un Skaarj que ronda por allí. Ahora, subid por una de las rampas que hay cerca, y disparad a las cajas. El puente está inaccesible, así que id por las rampas, coged el Auto-Mag y activad el panel de control que hay más adelante para abrir las puertas inferiores, para después saltar abajo para entrar en el Science and Research Lab.

Una vez allí, saltad sobre el centro de la sala, activad el panel de control siguiendo este orden: izquierda, centro –leed rápidamente el mensaje que os dan–, y luego derecha. Corred por la rampa y activad el interruptor para abrir las puertas del Crew Berth e id deprisa hacia las puertas del laboratorio.
Una vez dentro del Crew Berth, saltad hacia el descansillo que hay abajo para recoger Tarydium Shards y balas, y luego pulsad en la reja para coger más munición para el Stinger y acceder a un ascensor. El ascensor os llevará a una zona inferior al Research Lab, donde podréis encontrar algunas cosa muy útiles. Si cogísteis las botas de salto, podréis llegar desde aquí de nuevo al Crew Berth. Una vez allí, coged la primer puerta que hay a la izquierda, matad al Skaarj que hay y coged la munición que por allí haya. Al entrar por la próxima puerta, seréis atacados por dos Skaarj, y además encontraréis más munición.
Abandonad estas salas y entrad por la puerta que hay al final del vestíbulo. Explorad todas las cajas que haya, y después subid al ascensor que hay a mano izquierda para poder alcanzar las cajas grandes y tener así más munición. Ahora, coged cualquier ascensor que os suba hasta el Observation Lounge, mirad en el interior de las cajas e id hacia el panel de control. Entrad en el agua y pulsad el interruptor amarillo para abrir un pasadizo debajo del agua que os llevará a anular el campo de fuerza del puente. Coged uno de los ascensores que os llevan al nivel superior y luchad contra otro Skaarj.
Pulsad ahora cualquiera de los interruptores para mover las sillas de mando y revelar una isla bajo ellos. Saltad dentro del transportador para dejar la estrellada nave.

## SPIRE VILLAGE

**Objetivo: Entrar en Sunspire.**
**Enemigos: Skaarj Officer, Titan, Tentacles.**
**Items: Jump boots, medical kits, bengalas, linterna, tarydium sludge, ASMD core, vendajes, assault vest.**
**Armas: Eightball Gun, Razorjack (de un Skaarj muerto), Flak Cannon.**
**Secretos: Ninguno.**

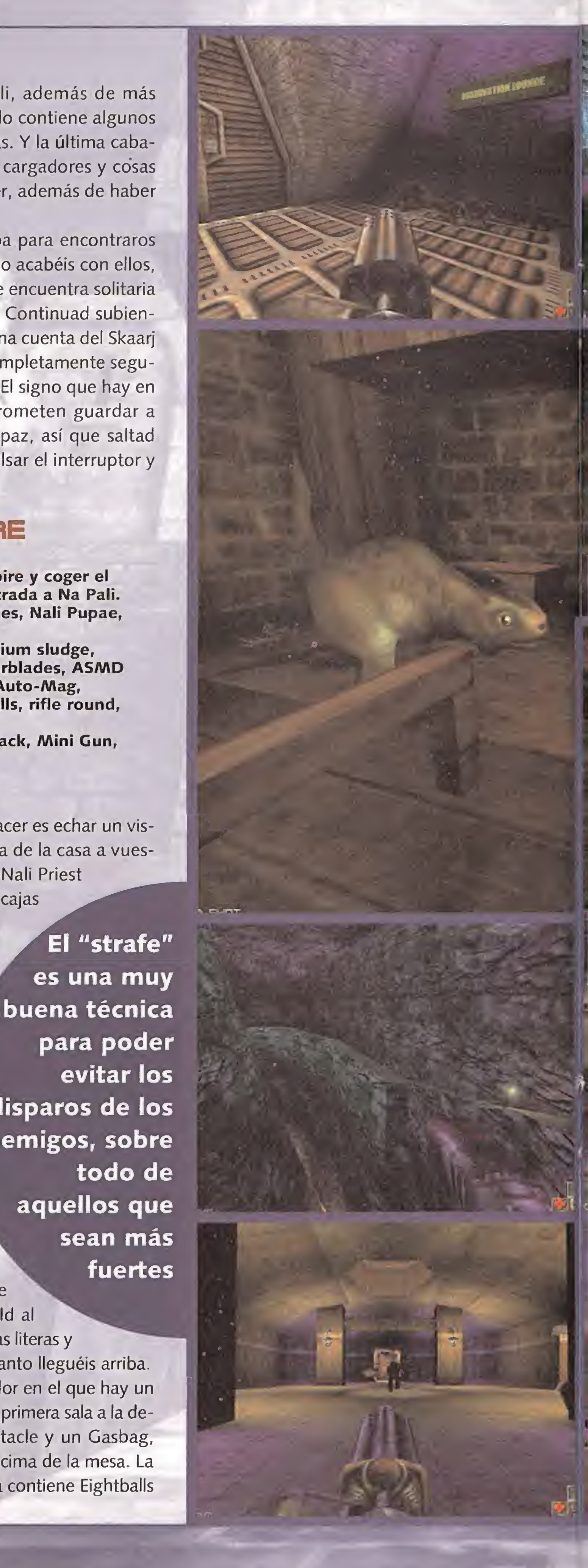
Aquí llegaréis a las afueras de Spire Village, una pequeña aldea cobijada en las sombras de la ISV-Kran. No andéis descuidadamente por allí, ya que es un lugar muy peligroso. Cuando entréis en la plaza alrededor de la cual hay cabañas, os atacará un Titan, así que ya podéis estar preparados para la acción. Cuando le hayáis dado caza, entrad en la primera cabaña para encontrar una serie de items, luego entrad en la siguiente cabaña, en la cual hay un diario Nali, además de más items para coger. El establo contiene algunos cargadores y bengalas más. Y la última cabaña contiene también más cargadores y cosas útiles que deberéis recoger, además de haber un Tentacle y un diario.
Dirigíos ahora colina arriba para encontraros con dos Titan más. Cuando acabéis con ellos, entrad en la cabaña que se encuentra solitaria para coger muchos items. Continuad subiendo por la ladera y dad buena cuenta del Skaarj que os espera, y estaos completamente seguros de coger el Razorjack. El signo que hay en los muros de Sunspire prometen guardar a aquellos que busquen la paz, así que saltad hacia la cerradura para pulsar el interruptor y abrir la puerta de entrada.

## THE SUNSPIRE

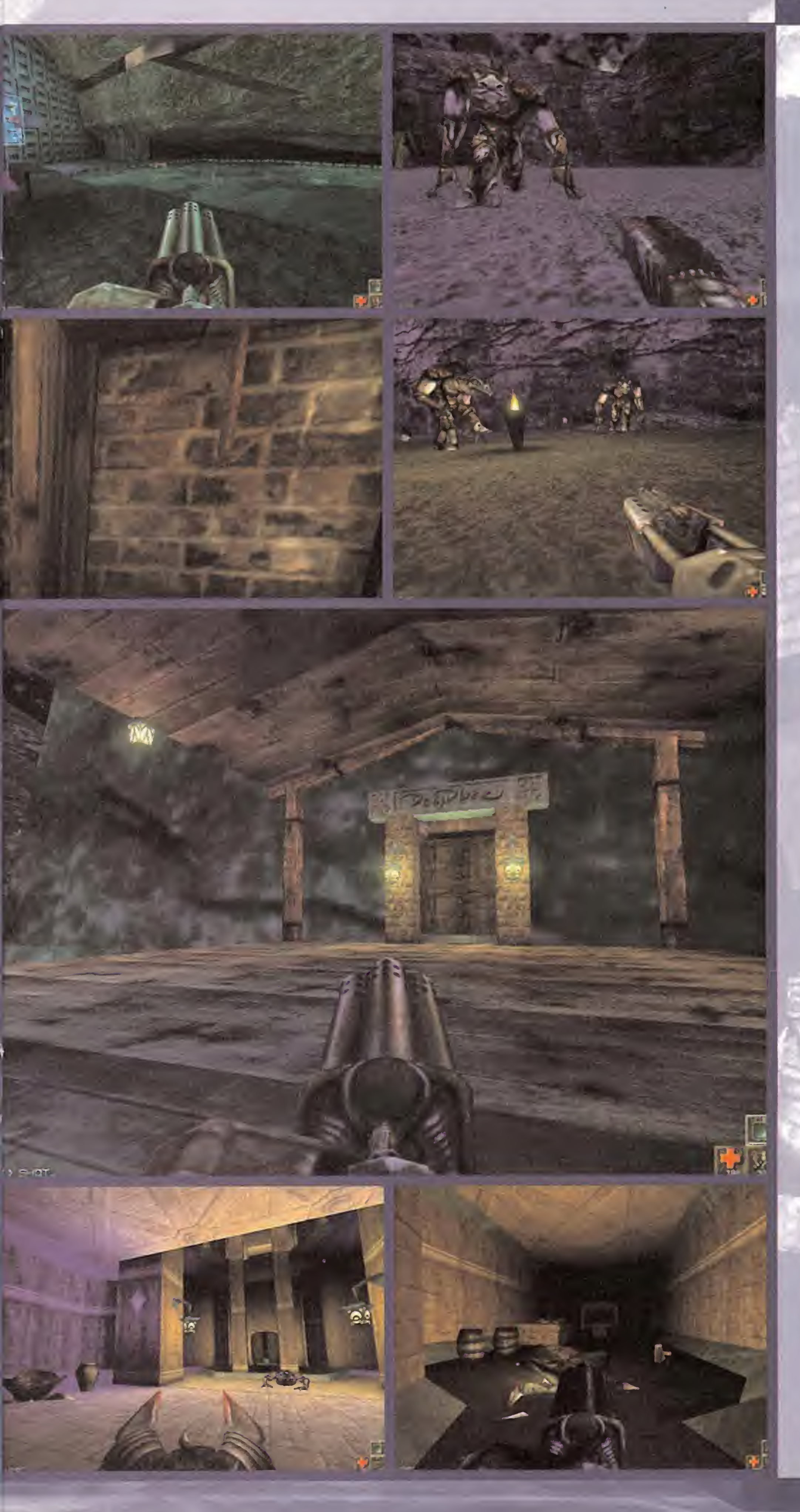
**Objetivo: Entrar en Sunspire y coger el Skylift para llegar a la entrada a Na Pali.**
**Enemigos: Skaarj, Tentacles, Nali Pupae, Gasbag.**
**Items: Medical kits, tarydium sludge, bengalas, flak shells, razorblades, ASMD core, cargadores para el Auto-Mag, vendajes, bullets, eightballs, rifle round, super pack health.**
**Armas: Auto-Mag, Razorjack, Mini Gun, ASMD.**
**Secretos: Ninguno.**

Lo primero que hay que hacer es echar un vistazo a la puerta de entrada de la casa a vuestra derecha. Allí habrá un Nali Priest muerto, así como algunas cajas con diversos utensilios. Ahora, seguid el camino que hay a mano derecha de la cara del acantilado y acabad con un Skaarj Gunner que hay al final. Coged todo lo que sea susceptible de hacerlo, y seguid el corredor que hay a la derecha para entrar en la sala. Matad a dos Tentacles que hay y coged una linterna que hay en la base de la columna más cercana. Id al ascensor de la derecha de las literas y encended la linterna en cuanto lleguéis arriba. Yendo por el oscuro corredor en el que hay un Tentacle, debéis mirar en la primera sala a la derecha. Allí habrá otro Tentacle y un Gasbag, además de una bengala encima de la mesa. La siguiente sala a la izquierda contiene Eightballs

**El "strafe" es una muy buena técnica para poder evitar los disparos de los enemigos, sobre todo de aquellos que sean más fuertes**




UNREAL



y otra bengala, además de un Tentacle que lo custodia. Coged la linterna y los Eightballs, y seguid hasta el final del corredor.

Matad a dos Tentacles que hay en el techo, y coged los cargadores para el Auto-Mag, la linterna, los kits médicos, así como lo que haya al cruzar el hall. Destruid al Gasbag, regresad al ascensor y pulsad el interruptor para llamarlo. Entrad ahora en el siguiente ascensor, y al llegar a la siguiente sala os encontraréis con dos Skaarj; seguid y tomad el corredor a mano izquierda que está señalado con Kitchens.

Dos Tentacles y un Gasbag están al acecho en la oscuridad, así que encended la linterna para descubrirlos. En la habitación de la izquierda podréis coger más items y dirigiros al ascensor que hay al final del corredor. Una vez arriba, tendréis vuestro primer encuentro con un Nali Pupae. Allí debe haber un Rifle Round y unas cuantas bengalas en les contenedores que hay a la izquierda. Seguid el corredor por la siguiente sala para encontrar otro Rifle Round y más bengalas, pero con cuidado, ya que uno de los barriles contiene un Nali Pupae.

Siguiendo el corredor entorno al gran hall, podréis coger una linterna en la entrada. La sala de la izquierda os llevará a un balcón donde hay items protegidos por otro Nali Pupae. Bajo el balcón hay más items que podéis recoger, así que saltad hacia abajo, pulsad el interruptor que allí hay para alzar el podium y así coger una nueva arma –Minigun–. Al final de la siguiente sala hay un ascensor que lleva a arriba. En la parte superior, caminad hacia la derecha y usad vuestro nuevo juguete para dar cuenta de un Skaarj, un Pupae y un Gasbag que hay en la siguiente sala. Introducios en el agua y matad una Pupae que hay en el fondo, y entrad en un conducto para encontrar el ASMD y ASMD Core. Salid del agua y seguid el túnel, que da paso de nuevo a las Kitchens. Caminando a lo largo del gran vestíbulo, llegaréis al ascensor de antes, que os llevará a la entrada exterior, y coged el siguiente ascensor de nuevo.

Matad a dos Tentacles según lleguéis arriba y coged lo que haya en los contenedores. Siguiendo el corredor pasada la sala de cristales, os encontraréis con un Skaarj que debéis matar, llegad al nivel inferior y mirad en los barriles para ver qué encontráis. Ahora matad al Gasbag y al Skaarj que están fuera, girad la esquina y encontraréis un super pack de salud en un oscuro y pequeño nicho, pero cuidado con el Pupae que os atacará. Ahora, regresad a la sala de los cristales, pulsad la palanca para encender el cristal, regresad corriendo, pero esta vez subid las escaleras. Esperad al Skylift, subid a él y partid.

*A continuación os pasamos a relatar las principales características de cada uno de los enemigos que os encontraréis en el planeta donde se desarrolla «Unreal».*

# BESTIARIO



## Brute

Puntos de daño:
**340**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**140**
Radio de visión:
**1.500**
Daños golpeando:
**Golpe de pistola 20**
Daños de ataque a distancia:
**30**



## Giant Gasbag

Puntos de daño:
**600**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**2.000**
Daños golpeando:
**Estrecham. 65, puñetazo 40**
Daños de ataque a distancia:
**40**



## Gasbag

Puntos de daño:
**220**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**2.000**
Daños golpeando:
**Estrecham. 25, Puñetazo 12**
Daños de ataque a distancia:
**40**



## Lesser Brute

Puntos de daño:
**210**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**150**
Radio de visión:
**1.500**
Daños golpeando:
**Golpe de pistola 20**
Daños de ataque a distancia:
**30**



## Behemoth

Puntos de daño:
**500**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**150**
Radio de visión:
**2.000**
Daños golpeando:
**Golpe de pistola 35**
Daños de ataque a distancia:
**30**



## Horsefly

Puntos de daño:
**45**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**240**
Radio de visión:
**1.000**
Daños golpeando:
**Picadura 15, rasgadura 25**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Mercenary Elite

Puntos de daño:
**240**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**280**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Puñetazo 25**
Daños de ataque a distancia:
**60**
Especial:
**escudo de invulnerabilidad (puede disparar cuando lo tenga activado)**



## ZManta

Puntos de daño:
**50**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**1.500**
Daños golpeando:
**Picadura 20, azote 15**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Manta

Puntos de daño:
**100**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**1.500**
Daños golpeando:
**Picadura 20, azote 20**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Giant Manta

Puntos de daño:
**400**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**2.000**
Daños golpeando:
**Picadura 40, azote 40**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Devil Fish

Puntos de daño:
**70**
Tipo de inteligencia:
**Ninguna**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**1.250**
Daños golpeando:
**Mordisco 15, rasgadura 25**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Krall Elite

Puntos de daño:
**240**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**240**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Pound 28, strike 28, lanzamiento 38**
Daños de ataque a distancia:
**15**



## Krall

Puntos de daño:
**180**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**240**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Pound 20, strike 20, lanzamiento 30**
Daños de ataque a distancia:
**15**



## Mercenary

Puntos de daño:
**180**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**280**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Puñetazo 20**
Daños de ataque a distancia:
**60**
Especial:
**Escudo de invulnerabilidad**



## Nali Priest

Puntos de daño:
**40**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**300**
Radio de visión:
**1.500**
Daños golpeando:
**Ninguno**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**
Especial:
**Encuentra los secretos y ayuda a los jugadores**



## Pupae

Puntos de daño:
**65**
Tipo de inteligencia:
**Ninguna**
Velocidad:
**260**
Radio de visión:
**8.500**
Daños golpeando:
**Mordisco 10, arremetida 20**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Slith

Puntos de daño:
**210**
Tipo de inteligencia:
**Mamífero**
Velocidad:
**250**
Radio de visión:
**2.000**
Daños golpeando:
**Zarpazo 25**
Daños de ataque a distancia:
**40**





## Warlord

Puntos de daño:
**1.500**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**440**
Radio de visión:
**3.000**
Daños golpeando:
**Golpe 40**
Daños de ataque a distancia:
**35**

## Squid

Puntos de daño:
**260**
Tipo de inteligencia:
**Reptil**
Velocidad:
**260**
Radio de visión:
**2.000**
Daños golpeando:
**Golpe 30, empujón 35**
Daños de ataque a distancia:
**Ninguno**



## Queen

Puntos de daño:
**1.000**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**500**
Radio de visión:
**3.000**
Daños golpeando:
**zarpazo 40, picadura 40**
Daños de ataque a distancia:
**16**
Especial:
**el grito indica cuando va a disparar**



## Skaarj Infantry

Puntos de daño:
**170**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**400**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 10, arremetida 20, desgarro 15**
Daños de ataque a distancia:
**14 por disparo**



## Skaarj Officer

Puntos de daño:
**140**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**400**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 10, arremetida 20, desgarro 15**
Daños de ataque a distancia:
**20 por disparo**



## Skaarj Assassin

Puntos de daño:
**200**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**440**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 14, arremetida 30, desgarro 16**
Daños de ataque a distancia:
**16 por disparo**



## Tentacle

Puntos de daño:
**100**
Tipo de inteligencia:
**Reptil**
Velocidad:
**320**
Radio de visión:
**1.000**
Daños golpeando:
**Azote 30**
Daños de ataque a distancia:
**12**



## Titan

Puntos de daño:
**1.200**
Tipo de inteligencia:
**Reptil**
Velocidad:
**400**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Puñetazo 70, bofetada 80**
Daños de ataque a distancia:
**40**



## Stone Titan

Puntos de daño:
**1.500**
Tipo de inteligencia:
**Reptil**
Velocidad:
**400**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Puñetazo 70, bofetada 80**
Daños de ataque a distancia:
**40**



## Skaarj Scout

Puntos de daño:
**180**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**440**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 14, arremetida 30, desgarro 16**
Daños de ataque a distancia:
**16 por disparo**



## Skaarj Berserker

Puntos de daño:
**320**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**440**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 20, arremetida 40, desgarro 40**
Daños de ataque a distancia:
**16 por disparo**



## Skaarj Lord

Puntos de daño:
**320**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**440**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 20, arremetida 35, desgarro 35**
Daños de ataque a distancia:
**16 por disparo**



## Ice Skaarj

Puntos de daño:
**210**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**440**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 14, arremetida 30, desgarro 16**
Daños de ataque a distancia:
**16 por disparo**



## Skaarj Gunner

Puntos de daño:
**220**
Tipo de inteligencia:
**Humana**
Velocidad:
**400**
Radio de visión:
**2.500**
Daños golpeando:
**Zarpazo 10, arremetida 20, desgarro 15**
Daños de ataque a distancia:
**85 por disparo**

## GATEWAY TO NA PALI

**Objetivo: Encontrar la entrada al Na Pali Heaven.**
**Enemigos: Krall, Skaarj.**
**Items: Medical kits, tarydium shards, flak shells, cargadores para el Auto-Mag, nali healing fruit, rifle round.**
**Armas: Minigun, Razorjack, Eightball Gun, ASMD, GES BioRifle, Stinger, Auto-Mag, Flak Cannon, Assault Rifle.**
**Secretos: Ninguno.**

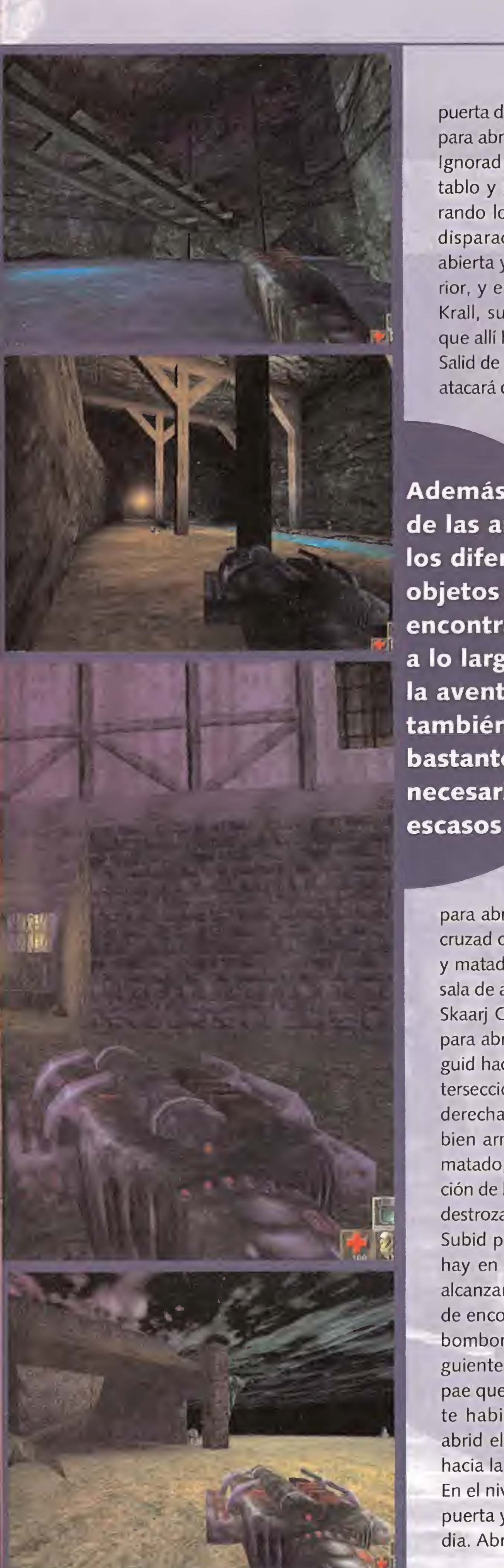
En cuanto dejéis el Skylift, caminad hacia el alféizar para recoger un montón de cosas. En los barriles también encontraréis más items. Como ya estáis totalmente armados, dirigíos hacia el túnel, matad al Skaarj que hay al final del mismo y regresad para abrir la puerta. Seguid la dirección del túnel y matad a un Krall, y continua; si os caéis al agua hay un ascensor que os subirá hasta la superficie. Subid por las escaleras y matad a dos Krall que hay en la siguiente sala. Recolectad todo lo que podáis y sumergíos por la cascada y salid del agua para encontrar una habitación pequeña con un soldado muerto y el Assault Rifle, y munición para el mismo.
Regresad a la sala anterior, donde dos Krall más os estarán esperando aquí, así que andad con cuidado. La palanca que pulsasteis abre los barrotes del fondo del arroyo, así que id hacia allí y subíos al primer descansillo. Matad a los dos Tentacles que hay y entrad por el túnel, para coger el ascensor que hay al final; seguid el corredor, matad al Krall y salid al puente exterior, donde os encontraréis con otros dos Krall. Ahora, entrad por el túnel próximo y destrozad al Krall que hay en su interior. Seguid esa dirección y cruzad el puente que cruza el arroyo.
En la puerta que hay más adelante os estarán esperando dos Krall, así que destripadlos y continuar. Entra por la derecha y llega hasta otra serie de puertas, pero cuidado con el ataque de un Skaarj Berserker. En el hueco de la escalera hay más munición y kits médicos. Al entrar por la siguiente puerta llegaréis al Na Pali Heaven.

## NA PALI HEAVEN

**Objetivo: Localizar y entrar en la Skaarj Mountain Base.**
**Enemigos: Skaarj, Krall, Nali Pupae.**
**Items: ASMD core, cargadores para el Auto-Mag, bengalas, rifle rounds, scuba gear.**
**Armas: Auto-Mag, Minigun, Assault Rifle.**
**Secretos: Ninguno.**

Subid por las escaleras de enfrente y cuando estéis fuera en el hueco de la escalera encontraréis dos armas. No disparéis al Nali Priest que está allí. Id por la esquina a la derecha para matar a un Krall, disparad a los barriles y entrad por la





puerta de la derecha, para accionar una palanca para abrir la puerta de los establos.

Ignorad al Nali Priest y a las vacas, dejad el establo y girad la rueda que hay cerca, explorando los alrededores de los establos. Ahora disparad a los barriles de la puerta recién abierta y matad a un Krall que hay en su interior, y entrad en la siguiente sala. Habrá otro Krall, subid las escaleras y pulsad la palanca que allí habrá para abrir las puertas exteriores. Salid de allí y subid por las escaleras. Un Krall os atacará desde la puerta, así que dejadle fuera de combate y seguid adelante para entrar por la siguiente puerta. Esto os llevará a la parte superior de los establos. Seguid el camino hacia la siguiente puerta y luchad contra otro Krall. Abrid la puerta y pulsad la palanca para bajar la plataforma que hay en la sala contigua. Subid a ella y recoged el Assault Rifle. Al dejar la sala, la puerta dará un portazo y un Skaarj os atacará, aunque su muerte volverá a abrir la puerta.

**Además de las armas, los diferentes objetos que se encontrarán a lo largo de la aventura, también son bastante necesarios, y escasos**

Seguid a la siguiente estancia y disparad a la hendidura de la pared para abrir un pasaje a otra oscura sala. Ahora, cruzad corriendo la sala, subid por las escaleras y matad a un Skaarj y un Pupae que hay en la sala de al lado. Arriba de las escaleras habrá un Skaarj Officer esperándoos; pulsad la palanca para abrir las rejas, salid a la calle principal, seguid hacia delante hasta que lleguéis a una intersección de cuatro caminos. Coged el de la derecha, donde habrá varios Skaarj Troopers bien armados patrullando. Cuando lo hayáis matado, entrad en la siguiente sala a continuación de la esquina y disparad varios misiles para destrozar al Krall que parece estar hablando.

Subid por las escaleras y matad al Skaarj que hay en la siguiente sala, salid al pasillo para alcanzar la primera puerta a la izquierda, donde encontraréis varios Skaarj durmiendo y las bombonas de buceo. Cruzad la sala, y la siguiente está desierta, a excepción de un Pupae que hay en el arcón. Entrad en la siguiente habitación, donde habrá otro Skaarj, y abrid el baúl para encontrar una bengala. Id hacia la última puerta y presionad la palanca. En el nivel inferior de la taberna, entrad por la puerta y matad a dos Krall que están de guardia. Abrid ahora las puertas de abajo y cruzad la sala hacia el primer barril enfrente justo de la pared. Disparadle, y cuando estalle revelará un pasaje acuático que os llevará a la zona central, donde encontraréis unas bengalas y unas escaleras que debéis subir, en cuyo final se encuentra un Krall.

Abrid la puerta y caminad hacia el edificio de la izquierda, hasta que veáis que las puertas están abiertas. Entrad y pulsad una palanca par abrir una gran puerta deslizante detrás.

Ahora, abrid la siguiente puerta y matad a un Skaarj, presionad en la consola de la pared para bajar un ascensor para subir a un rellano en el que os aguarda otro Skaarj, para a continuación entrar por la puerta de la izquierda. Acercáos a la consola para poder abrir la entrada subacuática a la Mountain Base. Regresad por las escaleras y sumergíos en el agua de enfrente al edificio para encontrar la mencionada entrada.

## MOUNTAIN FORTREASS

**Objetivo: Encontrar la sala secreta de teletransporte y salir de la base.**
**Enemigos: Skaarj, Krall.**
**Items: ASMD core, flak shell, tarydium sludge, medical kits.**
**Armas: Ninguna.**
**Secretos: Ninguno.**

Nadad por el conducto y disparad a los ventiladores que encontréis por el camino. Cuando lleguéis al final, salid del agua y abrid fuego sobre un Skaarj que allí os espera. Coged lo que podáis y abrid la puerta para matar a un Skaarj que hay en en el interior de la sala. Ahora tenéis que coger el ascensor para llegar arriba donde habrá otro Skaarj, y entrar por las puertas que dan acceso al nivel superior.

En el interior os encontraréis con otro indeseable, luego podéis alcanzar la consola que hay a la derecha para desbloquear las puertas de la bahía principal.

Saltad al nivel inferior, y abrid las puertas con el panel de control que hay detrás de ellas. Dentro encontraréis otro Skaarj y otro panel de control para acceder al ascensor. La puerta derecha del hangar la podréis abrir en otro panel de control que hay cerca, teniendo cuidado de los Skaarj que os acecharán.

Activar el ascensor para poder acceder a la sala de control del hangar, entrad en ella y matad al Skaarj que parece ocupado. Ahora podréis a leer un mensaje.

Acercándoos al medio del panel haréis que baje el campo de fuerza enfrente del Skimmer. Abrid ahora la puerta izquierda del hangar, utilizando el panel de la izquierda. Regresad al suelo del hangar y salid a través de la puerta recién abierta. Seguid el corredor hasta que alcancéis los

controles de la Rear Entrance Force Field. Una vez dentro, matad un Skaarj que está guardando los controles, y aproximaos a ellos para poder desactivar el campo de fuerza. Abrid las puertas y seguir el pasillo hasta que alcancéis el exterior. Ahora es el momento de entrar en la iglesia y sacrificar dos Skaarj que hay dentro, cerca del altar. Abrid la puerta a la derecha y subid las escaleras hasta la habitación de arriba. Disparad al Krall que hay allí, e identificaos aproximándoos a la consola por el campo de fuerza. Regresad abajo, y cruzad la puerta de enfrente, para así poder pulsar el panel de control que da acceso a las catacumbas de la iglesia.
Mirad en el interior del hueco detrás de las escaleras según alcancéis el fondo, donde encontraréis Flak Shells y kits médicos. Encended la linterna y entrad en las catacumbas, caminando hasta el final del corredor y entrando por la puerta que allí hay. Ahora asesinad al Skaarj que está cerca del panel de control y leed el mensaje que aparece. Pulsad el pequeño panel de control detrás y así entraréis en el teletransportador.

## SLEEPING GIANT

**Objetivo: Despertar al Titan y entrar en Bluff Eversmoking.**
**Enemigos: Skaarj, Titan.**
**Items: Tarydium shards, Dispersion Pistol powerup.**
**Armas: Ninguna.**
**Secretos: Ninguno.**

Desde el bloque del teletransportador, hay que buscar cajas cerca que contienen Tarydium Shards, matad al Skaarj que está de guardia, y seguid por el valle. Cuando alcancéis el puente, echad un vistazo por los alrededores y podréis ver un Titan sentado en una enorme silla. Aproximaos a él, pero no os preocupéis, ya que parece tener una especie de hibernación. Cuando cojáis la mejora de Dispersion Pistol, se despertará, y es el momento de masacrarle, si es que sois capaces, y una vez muerto saltad sobre la silla para abrir una puerta que os llevará hasta Bluff Eversmoking. Esperad a que el puente termine de alzarse, y ya podréis cruzar para salir del valle.

## BLUFF EVERSMOKING

**Objetivo: Activar los nodos de Static Discharge en el campanario para poner en funcionamiento el vehículo y utilizarlo para entrar en Dasa Mountain Pass.**
**Enemigos: Skaarj, Krall, Behemoth.**
**Items: Tarydium shards, tarydium sludge, invisibility powerup, cargadores para el Auto-Mag, eightballs, razorblades, shield belt, ASMD Core.**
**Armas: Stinger, Auto-Mag, ASMD, GES BioRifle, Razorjack, Minigun.**
**Secretos: Dos.**

Cerca de donde salís en este escenario hay una palanca que abre las puertas de enfrente. Seguid al Nali Priest que pulula por allí hacia fuera y os mostrará un Stinger y una serie de palancas que abren unas puertas frente a vosotros. Las puertas principales del monasterio no se abren, así que tendréis que entrar por uno de los arcos de la izquierda, momento en el que dos Krall os atacarán, pero no hay forma de salvar al Nali Priest que está entre vosotros y los enemigos. Ahora, entrad por el resto de los arcos para limpiar todo de bichos infectos.
Cerca del borde del acantilado, hay un soldado muerto con un Auto-Mag, así como unos terneritos. Cerca de donde está el Nali crucificado os encontraréis con un Skaarj, y por allí podréis coger más munición del interior de los barriles.
Es el momento de entrar en el cementerio. Un monumento de piedra tiene un interruptor aparte que os revelará un ascensor en la reja. Cogedlo para encontrar un Flak Cannon y algunos Flak Shells –primer secreto–. Ahora hay que bajar y alcanzar las tumbas y buscar entre ellas un montón de items y armas para vuestra mochila. Meteos en el pozo y llegad hasta la superficie para salir disparando, ya que habrá dos Krall esperándoos en el patio.
Desde el pozo que hay encima de las tumbas, caminad hacia la izquierda hacia el descansillo de madera más allá del borde del acantilado. Saltad a la repisa e id hacia la derecha. El primer pasaje que hay a la derecha os llevará hasta unos bariles que contienen cosillas en su interior. Seguid el pasillo hasta que os encontréis con un Krall a la izquierda. Ahora, bajad por las escaleras a la sala de abajo y disparad a los barriles para encontrar munición.
Hay dos diarios de navegación en el nicho que hay al otro lado de la sala el cual desprende algo de luz sobre las relaciones que hay entre Krall y Skaarj. Ignorad las rampas y el agua por ahora, entrad en el pasadizo de las celdas de prisioneros. Varios Krall subirán por las escaleras para daros caza. Cuando hayan muerto, entrad en la zona de las celdas y pulsad la palanca para abrir las puertas de las mismas. Mirad los diarios de navegación que hay sobre la mesa y veréis cómo una chica humana –Kira– había conseguido escapar de

**El increíble sonido que el juego posee, facilitará enormemente la labor de localizar a los enemigos por los ruidos que llegan a hacer**







allí. De hecho, se puede ver el túnel que utilizó para su huida.

Meteos por el agua que hay debajo del hueco de la escalera y nadar por el pequeño túnel hasta llegar a una sala secreta –segundo secreto–. Los diarios que allí hay os mostrarán cómo los Nali ayudaron a Kira a escapar. Entrad en el agua de nuevo, pero esta vez nadad hasta el fondo del mismo y subid a la superficie, donde llegaréis a un pequeño patio. Coged la munición y el arma que veáis por allí, id hacia la puerta que está cerca de las escaleras para alcanzar un patio cerca de las entrada principal.

Hay que dar buena cuenta del Skaarj Trooper que hay rondando el patio, entrar por la puerta de la izquierda y bajar las escaleras. Saltad para cruzar la encrucijada, y luego saltar detrás de los rayos láser para llegar al panel de control, desactivándose en cuanto os acerquéis. Podréis encontrar otro panel de control detrás de los tubos llenos de agua de la próxima sala. Ahora, pulsad la palanca, y coged el ascensor a vuestra espalda, regresad por la escalera que está cerca, subiendo, para llegar saltando al interior del santuario y coger el cinturón de escudo cerca de la pared reflectante. Salid del santuario, e id por la puerta principal, girad a la derecha y saltad hacia el acantilado para caer al agua.

Hay una plataforma para poder salir del agua, momento en que tenéis que aprovechar para matar al Behemoth. Entrad en el túnel que hay a la izquierda para llegar a la siguiente plataforma donde hay tres Krall patrullando, pasad por los electrodos desactivados y subíos al ascensor. Hay que saltar para golpear la palanca que hace que funcione.

En el piso de abajo donde os deja el ascensor hay un Skaarj Gunner esperando su muerte, luego hay que seguir adelante matando otros Skaarj que se cruzarán en vuestro camino. Al final del corredor hay una escalera en espiral; subid por ella hasta llegar a un panel de control a la izquierda que desactiva las cerraduras magnéticas del campanario. Entrad por el pequeño túnel cuadrado y subid al ascensor para alcanzar la torre. Entrad por la puerta de la torre y pulsad una palanca que hay en el interior para activar el ascensor. Arriba de la torre, podréis encontrar a la desafortunada Kira y la Minigun que llevaba.

Pulsad los interruptores de cada uno de los lados del ascensor para poner en funcionamiento los nodos Static Discharge. Pulsad ahora la palanca para así regresar por el ascensor abajo y saltad sobre el alféizar para poder llegar hasta el vehículo que os sacará por fin del monasterio.

## DASA MOUNTAIN

**Objetivo: Atravesar el pasaje y entrar en los sótanos.**
**Enemigos: Skaarj, Krall, Behemoth.**
**Items: Shield belt, bengalas, cargadores para el Auto-Mag, nali healing fruit, tarydium sludge, tarydium shards.**
**Armas: Auto-Mag, GES BioRifle, Eightball Gun.**
**Secretos: Uno.**

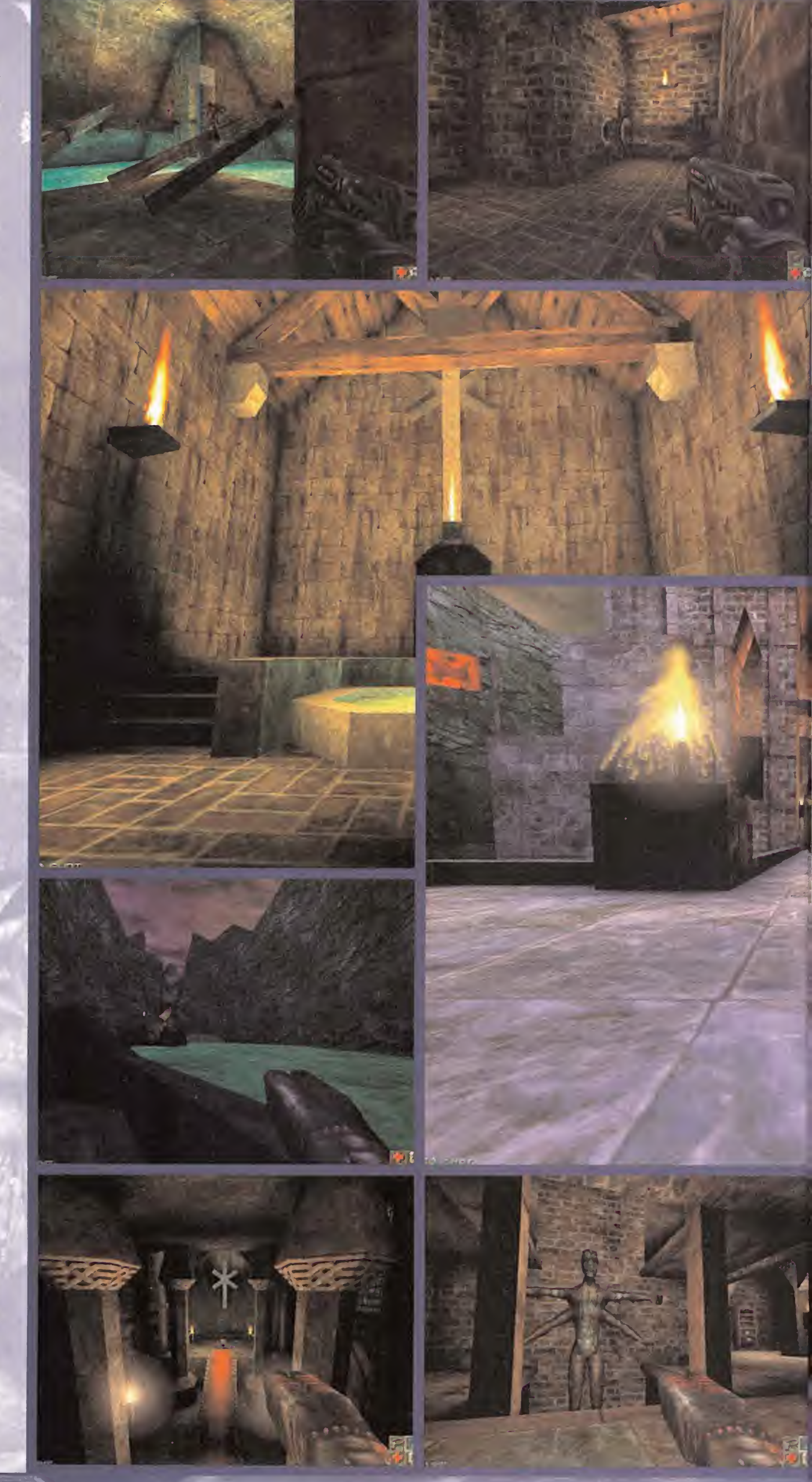
Abrid la puerta e id a la izquierda, pero cuidado con el Skaarj Gunner que habrá detrás de unas cajas. Coged el Eightball Gun y seguid por la pared de la izquierda hasta que encontréis un secreto –primero y último–, una grieta abierta con un cinturón de escudo en su interior. Aparecerán algunos Skaarj más, pero no deben suponer ninguna amenaza a estas alturas. Ahora debéis pulsar la palanca que abre las puertas. Justo a la derecha hay un soldado muerto con un Auto-Mag y una bengala cerca, cogedlos y seguid el camino hasta que os encontréis con un Krall, y otro más al girar la esquina custodiando el puente levadizo. Cuando acabéis con ellos, lanzad unos misiles por la grieta antes de llegar al puente, pulsad la palanca para bajar el puente. A continuación, debéis ir con cuidado por la viga de madera, saltar a la plataforma de abajo y matar a dos Krall que hay en el interior del túnel. Cuando lleguéis al cuarto acuoso, nadad hacia el poste de madera y llegaréis a un conducto que está lleno de Devil Fish y que llega hasta una sala pequeña. Pulsad la palanca para activar el ascensor, y empezad a disparar en cuanto veáis que se aproxima el ascensor; dentro hay dos Krall. Subid al ascensor, pulsad la palanca para abrir las puertas. Ahora debéis saltar abajo rápidamente y entrar por la puertas recién abiertas, donde os estarán esperando dos Krall más.

Entrad por el pasillo de la izquierda para recoger algunos items, y la palanca que hay abrirá una serie de puertas. Matad al Behemoth que veréis esperándoos, abrid la siguiente puerta y luchad contra un Skaarj. Hay dos Krall en los alféizares que hay a la derecha e izquierda; subid por las escaleras a la plataforma y abrid la puerta.

## CELLARS AT DASA PASS

**Objetivo: Encontrar la entrada al castillo Nali.**
**Enemigos: Skaarj, Krall, Lesser Brutes, Behemoth, Devil Fish, Tentacles.**
**Items: Cargadores para el Auto-Mag, tarydium sludge, rifle rounds, flak shells, ASMD cores, assault vests, eightballs, tarydium shards, super pack health, razorblades, nali healing fruit, medical kits.**
**Armas: Flak Cannon.**
**Secretos: Tres.**

Nada más salir a este nivel os toparéis con un Tentacle que hay en el techo, además de tener que repeler el ataque de dos Krall detrás de los barriles del vestíbulo. Entrad por esa sala y seguid hasta la sala que tiene agua y tres Krall esperándoos. Subid por las vigas y disparad a todos los barriles que haya, pulsad el interruptor para bajar las rejas de la sala siguiente. El agua está lleno de Devil Fish, así que estaos preparados para bajar al fondo rápidamente a coger más munición. Entrad en la sala anterior e introducíos por el pasillo que se ha abierto.
Al otro lado os estará esperando un Lesser Brute, así que ojo, y caminad hacia la cueva de la derecha hasta que baje el ascensor, y al llegar arriba os encontraréis con dos Krall. Cuando acabéis con ellos, girad el mecanismo para abrir las puertas principales de abajo, así que id rápidamente por ellas ya que si no se cierran. Girad a la izquierda y seguid por el camino de la izquierda hasta llegar a un soporte que hay a mano derecha con munición y desde el cual podéis haceros cargo de un Lesser Brute. Saltad hacia abajo y coged las escaleras de la derecha hasta llegar a un lugar donde está el Razorjack. Debajo de la plataforma hay una sala con un Krall en su interior y una palanca que abre las puertas interiores. Esto también abrirá otro pasaje.
Entrad al interior del castillo. La sala abierta de la derecha, está desocupada, pero contiene items dentro de los contenedores. Dejad la sala y matad a dos Skaarj que saldrán a vuestro encuentro, id por el corredor y subid por las escaleras hasta el final, donde entraréis en una sala que es una trampa, ya que dentro se esconde un Titan. Cuando terminéis la matanza, pulsad la baldosa suelta en la cara trasera del pilar central para abrir una puerta secreta –primer secreto–. Seguid adelante y nadad dentro de la cisterna para coger un arma y munición –segundo secreto–. Todo esto lo debéis hacer para poder desharceros de Titan, así que dad buena cuenta de él ahora que tenéis más munición, aunque no debéis bajar a la sala de abajo.
Vuestro próximo objetivo son las pequeñas plataformas que hay bajo la puerta de barrotes, así que saltad en línea recta, empezando el salto hacia la mitad de la plataforma, y pulsad el interruptor para abrir la puerta que os frenaba la salida de esa sala.
Un nuevo pasillo se abrirá ante vuestros ojos a la izquierda, donde os estará esperando un Skaarj. Pulsad la palanca, girad y entrad por cualquiera de las puertas de la derecha y subir por las escaleras, hasta que os topéis con un Skaarj y un Krall. Coged el ascensor, matad a otro Skaarj, caminad sobre el alféizar de la sala superior y pulsad el botón antes de saltar a la





plataforma donde está el super pack de salud. Hay un pasaje secreto bajo el agua con un poder de invisibilidad. Regresad por las escaleras y entrad en la sala al otro lado de las mismas para ver que la puerta de barrotes ya está abierta. Entrad en la nueva zona coged lo que haya, y bajad por las escaleras, y al llegar al final, unas barras bloquearán el camino por el que vinisteis y un Krall os atacará desde una sala oscura. Corred hacia la izquierda hasta que lleguéis al ascensor, seguid por el pasillo hasta que alcancéis la palanca que quita las barras que os impiden el camino. Al salir hay que hacerlo deprisa, ya que una horda de Skaarj saldrá a vuestro encuentro.

**Los nativos del planeta ayudarán a que se encuentren los secretos de los diferentes niveles, así como a enseñar el camino a seguir**

Meteos un chapuzón y nada hacia el hueco de las barras, seguid adelante hasta llegar a una sala en la que hay dos Tentacles. Coged lo que haya por ahí, y regresad hasta la salida. Entrad ahora por el pasillo y dejad esta parte del castillo; a través de un pasaje girad a la izquierda. La puerta estará ahora abierta, así que entrad y matad a un Behemoth que os estará esperando. Bajad por las escaleras y pulsar la palanca para abrir las puertas que hay más allá, donde podréis encontrar una horda de Krall y Behemoth. Cuando acabéis con ellos, podréis pulsar otra palanca que hay en esa sala, girad la rueda para bajar los ascensores gemelos, id por las escaleras del nivel superior que os llevarán a una sala llena de Nali crucificados.

Afrontad ahora el otro camino del ascensor para coger un pasaje que os dará paso a una sala con Skaarj en su interior. Cuando hayáis matado a todos los bichos, la puerta se abrirá. En la sala siguiente tendréis que haceros cargo de un Lesser Brute y un Behemoth y pulsar la palanca para llamar al ascensor. Subíos a él y pulsad el interruptor, lo que provocará que se abra un panel detrás del ascensor, la entrada al castillo Nali.

## NALI CASTLE CANYON

**Objetivo: Atravesar el cañón para llegar al castillo Nali.**
**Enemigos: Skaarj, Devil Fish.**
**Items: Eightballs, nali healing fruit.**
**Armas: Eightball Gun, Flak Cannon.**
**Secretos: Ninguno.**

Salid hacia el exterior, meteos en el barco y disfrutad del viaje. Cuando llegue a su destino, ignorad al fantasma que hay en la playa, entrad en el molino de viento, bajad las escaleras y coged lo que hay cerca del cuerpo desparramado del soldado. Continuad bajando hasta otro nivel y luchad contra un Skaarj, y disparad al baúl para recoger el arma. Salid ahora del molino, y dirigíos colina arriba usando, si es necesario, una bengala. Un Skaarj os estará esperando justo nada más pasar la pequeña verja; matadle y seguid por el camino arqueado hasta entrar en el castillo Nali.

## NALI CASTLE

**Objetivo: Infiltrarse en la torre, e ir a la mazmorra para encontrarse con un Warlord.**
**Enemigos: Gasbag, Krall, Skaarj, Giant Gasbag**
**Items: Linterna, ASMD core, super pack health, assault armor, eightsballs, flak shells, medical kits, rifle rounds, energy amplifier, tarydium sludge, bengalas.**
**Armas: Assault Rifle, GES BioRifle.**
**Secretos: Uno.**

No hay demasiado tiempo para entretenerse, así que corred colina arriba por la pared de la derecha. Cuando lleguéis a la puerta del castillo, un Krall irá corriendo hacia el castillo, así que seguidle sin matarle hasta que estéis dentro del mismo, donde habrá dos más aguardando la entrada, pero si vais pegados a la pared de la izquierda, pasad a través de una abertura hasta una gran sala. Bajo el hall con la alfombra azul, hay un baúl que contiene items. Hay cuatro librerías a lo largo de la pared a la derecha del fuego. En el que está más cerca del fuego, hay un libro azul que sobresale; pulsad sobre el mismo y el centro de dos librerías se abrirá, en cuyo interior hay un super pack de salud y dos Krall. Salid hacia la derecha y torced a la izquierda, dirigíos hacia la capilla, leyendo el libro que hay en el podio.

Luchad contra un Skaarj y un Gasbag, dejad la capilla, girad a la izquierda y seguid pegados el muro de la izquierda, hasta llegar fuera a un pasaje inclinado por el que tenéis que entrar y coger las escaleras matando a un Krall que habrá abajo. Cuando lleguéis al final, abrid la puerta y coged el ascensor que os llevará a otra sala.

La mazmorra es vuestra salida, pero primero hay que encontrar el camino hacia la torre. Las habitaciones que encontraréis por esta zona están plagadas de Skaarj que están durmiendo, así que será más fácil deshaceros de ellos. Coged el siguiente ascensor y girad a la

izquierda, abrid el baúl que contiene cosas, y subid por las escaleras, donde llegaréis a un alféizar cerca de la capilla.
Ahora, id por debajo de los huecos de la escalera para recoger items, girad a la izquierda y afrontad la puerta de enfrente para coger más items. Regresad al hall principal y girad a la izquierda arriba del todo. Seguid el corredor y leed la señal en una de las paredes. Desde que estuvisteis en la capilla, las puertas se han abierto, así que buscad los dormitorios para haceros con más armas y munición. Salid al balcón para encontraros con el campanario.
Ahora regresad a los dormitorios y entrad en el patio interior, matando al Behemoth y cogiendo la munición que hay a la derecha. Subid por la rampa para entrar en la torre, donde os estará esperando un Skaarj que debéis matar antes de que él haga lo propio con el Nali Priest. Seguidle –al Nali- para que os muestre un secreto. Subid por las escaleras hasta encontrar el ascensor, y luego por la escalera de piedra para luchar con un Skaarj.
Arriba del todo, coged un ascensor de corto recorrido para entrar en una sala donde se halla un Giant Gasbag. Ahora, dirigíos hacia las puertas de las mazmorras, entrad en ellas y matad a un Skaarj, para a continuación abrir una puerta que da acceso a las celdas de prisión, liberando a los prisioneros pulsando la palanca. En la sala del centro de la mazmorra, un desafortunado Nali ha sido atado a la guillotina, así que matad al Skaarj que ha hecho tal cosa y entrad por cualquiera de los pasajes para enfrentaros con Warlord, la bestia alada que pudistéis ver en Nyvele's Falls.

## NALI CASTLE WARLORD

**Objetivo: Matar al Warlord.**
**Enemigos: Warlord.**
**Items: Ninguno.**
**Armas: Ninguna.**
**Secretos: Ninguno.**

Antes de empezar a dispararle se debe hacer un reconocimiento del lugar en el que vamos a librar la batalla. Él no disparará hasta que lo hagáis vosotros, así que una vez empecéis ya no habrá vuelta atrás. No gastéis el tiempo disparando misiles al monstruo, ya que es muy rápido y los esquivará. Hay que empezar con el Stinger o con el Minigun. Lo mejor es esconderse entre las columnas para evitar sus disparos, ya que a cuerpo descubierto es difícil esquivarlos, aunque se puede hacer.
Cuando hayáis acabado con él, si es que podéis, abrid la puerta y continuad vuestro camino.

## D CRATER

**Objetivo: Acceder al Skaarj Mothership.**
**Enemigos: Skaarj, Skaarj Pupae.**
**Items: Linterna, bengalas, super pack health, eightballs, jump boots, medical kits, tarydium shards, ASMD core, tarydium sludge, rifle rounds, flak shells.**
**Armas: Eightball Gun**
**Secretos: Ninguno.**

Desde donde se comienza, hay que pulsar un interruptor a la izquierda en un estrecho corredor para activar el ascensor. En el piso de arriba podréis encontrar varios items, y se debe encender la linterna para buscar un Skaarj Pupae. Cuando lo hayáis conseguido cazar, podréis dedicaros a recolector todo lo que hay; bajad al piso de abajo para entrar por la abertura de debajo de la rampa.
El generador de energía de la sala está inoperativo, así que hay que usar el panel de control para activarlo, después de haber matado al Pupae que por allí anda. Acercáos ahora al otro panel, lo que alertará al resto de la base de vuestra presencia, pero también os dará acceso al resto de la base. Regresad por las escaleras, donde tendréis que luchar con un Skaarj. Varios Skaarj Troopers han respondido a la alarma, y entrarán por la puerta. Cuando los hayáis matado, entrad por esa puerta, donde os espera otro bicho que debéis matar para poder llamar al ascensor y acceder al resto de la base.
Cuando estéis en la parte de arriba, aprovechad para recoger munición y otras cosas, y acercáos al panel de control para establecer una conexión para salir de allí. Dentro de la nave, matad al Skaarj que hay al acecho, cruzad la sala y entrad en un ascensor para acceder al sótano de la gigantesca Mothership.

**Se deben leer todos los mensajes que sean susceptibles de hacerlo, ya que aportarán pistas muy importes para no quedarse atascado**

## MOTHERSHIP BASEMENT

**Objetivo: Entrar en el Mothership Lab.**
**Enemigos: Skaarj**
**Items: Eightballs, super pack health.**
**Armas: ASMD.**
**Secretos: Ninguno.**



Desde la plataforma del elevador, hay que ir hacia delante para coger el ASMD a la izquierda. Dad caza al Skaarj que os saldrá en vuestro camino y continuar por el corredor, y girad a la derecha al llegar a la encrucijada, e id hasta el final de la sala. A continuación de la esquina hay una serie de rayos láser en los cuales podréis encontrar algo de munición y un super pack de salud. Debéis decidir si merece o no la pena sufrir para cogerlo.
Caminad después hacia el otro lado de la sala para entrar en otra habitación, matad al Skaarj que está trabajando aquí y llegar hasta la estructura central. Cuando escuchéis que la energía empieza a brotar, dad un paso hacia el interior para coger una plataforma elevadora que os llevará al laboratorio.

## MOTHERSHIP LAB

**Objetivo: Entrar en el Mothership Core.**
**Enemigos: Skaarj (Trooper y Warrior)**
**Items: ASMD core, medical kits, rifle rounds, eightballs, tarydium shards, razorblades, Kevlar suit, bullets, Bengalas, super pack health.**
**Armas: Eightball Gun.**
**Secretos: Ninguno.**

Dejad fuera de combate a un Skaarj que se haya donde aparecéis. En la pared de la izquierda hay un panel que muestra un holograma de la nave donde estéis. Continuad por el corredor, pulsad el interruptor rojo para hacer llegar un ascensor. Debéis montaros en él y mirar hacia abajo para ver los posibles enemigos que haya en la sala. Habrá un Skaarj a cada lado del corredor, pero de momento debéis ignorar los pasillos –no así los bichos–. Explorad toda la sala utilizando las bengalas, corred a lo largo del corredor para recoger los diversos items que hay, subid por las pequeñas escaleras de la izquierda y entrad en una nueva sala, en la cual hay cuatro posibles salidas. La primera está a la izquierda, en la cual hay un campo de fuerza que os transportará a otra zona de la nave. Entrad hasta llegar a un largo y estrecho pasillo, y no es necesario que matéis al Skaarj que podéis divisar. Coged el arma a la izquierda y deslizaros por la rampa antes de regresar si es que queréis matarle.
Ahora seguid el corredor para coger más munición y matad al Skaarj que hay más adelante. En la próxima sala hay más munición, y abrid la puerta de enfrente. Coged un montón de balas cerca del siguiente grupos de puertas, y regresad por donde vinisteis –esas puertas se abren en una pared blanca-. Tomad el teletransportador y os

llevará hasta la sala de las cuatro puertas por donde entrásteis, y la salida estará bloqueada. En el siguiente teletransportador, entrad y explorad los caminos que hay. La puerta con el cartel de Experimentation Area está cerrada, así que recoged todos los items que hay desperdigados y por la puerta que hay a mano derecha para acceder al Researh Center, en cuyo interior encontraréis varios mensajes asociados con el equipamiento que hay en las paredes. El más importante es el Report 190.

Subid por la rampa y pulsad el botón para hacer que la energía caiga hasta un 80 % de su capacidad, y en la sala de al lado las puertas de suelo empezarán a abrirse emitiendo rayos anaranjados, de donde saldrá un Skaarj super armado. Ahora hay que volver por el teletransportador.

Otra vez aquí, seguid por el pasillo hasta que encontréis un Skaarj guardando un traje de kevlar, y algunas cosas más. Dejad la sala, y abrid la puerta que estaba bloqueada antes de que redujerais la energía. Entrad en el elevador central e id hacia la puerta. Matad a un Skaarj que está distraído, abrid la puerta y os encontraréis de nuevo cerca del elevador, aunque esta vez hay un Skaarj que os está esperando. Subid a la plataforma de metal que os llevará hasta un puerta, dentro de la cual habrá un Skaarj, y coged el super pack de salud que hay. Girad ahora y pulsad el botón y regresad al elevador central. Un nuevo camino se ha abierto, así que id por él para entrar en el Mothership Core.

## MOTHERSHIP CORE

**Objetivo: Encontrar el camino para sortear las defensas Core y acceder al Skaarj Generator.**
**Enemigos: Skaarj (Trooper y Warrior)**
**Items: Shield belt, razorblades, eightballs, tarydium shards, medical kits, flak shells, ASMD cores, bengalas, rifle rounds, assault vests, tarydium sludge, super pack health.**
**Armas: Ninguna**
**Secretos: Ninguno.**

Subid por las escaleras de la derecha y coged el cinturón de escudo debajo del ascensor. Salid rápidamente ya que un Skaarj viene tras vosotros, matadle y regresad por el ascensor. Girad a la derecha para así enfrentaos a un Skaarj Lord, para después entrar por la sala de la derecha de la que salen destellos verdes.

Girad a la derecha y seguid el pasillo por la derecha, hasta llegar a una puerta que tiene un mensaje no demasiado alentador –acceso denegado–. Seguid el corredor hacia la izquierda, coged la munición cerca del panel de control a vuestra derecha. Detrás de la siguiente esquina hay dos Skaarj esperándoos. Mientras intentáis acabar con ellos, tened cuidado porque os atacará otro por la espalda; cuando acabéis con ellos entrad en la sala, donde os volverán a atacar otros dos Skaarj esperando refuerzos, que llegarán un poco después para ayudarles, así que eliminadles nada más encontraros con ellos porque si no va a ser difícil que los superéis –serán demasiados–. Cuando lo hayáis hecho, regresad por la puerta por la que llegasteis –las otras os llevarán a donde empezasteis el nivel– y seguid el corredor hacia la abertura de la iaquierda.

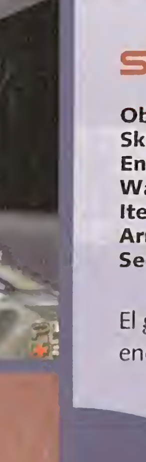
Bajo la rampa podréis encontrar items, después trepad para coger el chaleco de asalto. El área protegida por rayos láser es inaccesible de momento, así que salid de la sala. Si matasteis a todos los bichos, la puerta antes cerrada se abrirá, de donde saldrán dos Skaarj. Entrad en el corredor y empezad a disparar en cuanto veáis al primer Skaarj, y seguid hasta el final. Subid al ascensor y podréis hacer picadillo a un Skaarj que hay arriba a la derecha. Seguid el corredor de la derecha, entrad por donde están las cruces de láser y saltad hacia el campo de energía verde para alcanzar el panel de control. Varios Skaarj saldrán a vuestro encuentro, pero antes debéis ser capaces de activar el panel y ganar el acceso al Security Post.

Según entréis en el hall que da acceso al Security Post, no perdáis el tiempo con el cebo que os han puesto –un super pack de salud–. En cuanto os acerquéis a él, un Skaarj saltará sobre vosotros para haceros picadillo. Ahora debéis seguir por el corredor por donde vino el bicho, entrar en la siguiente sala, y coger el ascensor para subir al piso de arriba.

Girad a la derecha en cuanto lleguéis arriba para activar un interruptor al final del pasillo, regresad por donde habéis venido y pasad a través de los láseres intermitentes de color púrpura y coged los items que hay. Regresad donde estaba el super pack de salud antes inaccesible, cruzad el nuevo puente, id por cualquiera de los pasadizos para encontraros con dos Skaarj Warriors.

Matad a todos los bichos que veáis y pulsad el interruptor para abrir la puerta de Access Core. Entrad en su interior y coged todos los items y armas que veáis, y salid para llegar al Skaarj Generator.




## SKAARJ GENERATOR

**Objetivo: Sobrevivir a las embestidas de los Skaarj y destruir el Skaarj Generator.**
**Enemigos: Skaarj (Trooper y Warrior), Warlord.**
**Items: Todos.**
**Armas: Searchlight, Flak Cannon.**
**Secretos: Ninguno.**

El generador Skaarj aparece en el centro de una enorme sala más adelante. Cuando lleguéis al centro os podréis hacer con el Flak Cannon y con un nuevo objeto: Searchlight. Cogedlos, y entrad en la sala, donde empezaréis a ser atacados por la primera oleada de Skaarj. Cuando acabéis con ellos, aparecerá un Warlord para haceros la vida aún más imposible –si cabe–. Cuando le matéis, un ascensor bajará del generador, al que debéis subir para disparar a las celdas de energía con el fin de destruir el generador. Cuando estalle, os quedaréis totalmente en la oscuridad, así que encended el Searchlight para encontrar la salida del Mothership Core, hacia la oscuridad.

**El enemigo final es el más complicado de matar, pero con un poco de paciencia y habilidad se conseguirá terminar el juego**

## THE DARKENING

**Objetivo: Activar la fuente secundaria de energía.**
**Enemigos: Skaarj, Pupae.**
**Items: Eightballs, flak shells, medical kits, tarydium sludge, bengalas, rifle rounds, shield belt, ASMD cores, bullets, super pack health.**
**Armas: Ninguna**
**Secretos: Ninguno.**

Encended el Searchlight y seguid el corredor de la derecha. Matad al Pupae que os ataca desde el oscuro pasillo. Enfrente podréis ver una serie de items que están detrás de un campo de fuerza, pero son fáciles de coger. Quedaos quietos y matad al Skaarj que hay enfrente. Os encontráis en el Research Lab, cerca de donde empezasteis. Para poder alcanzar el Core, seguir el pasillo de la derecha y llegaréis a un ascensor que comunica el laboratorio con el Core. Entrad en el Core y matad a un Mercenary que hay en el ascensor. Una vez arriba, girad a la derecha, luego a la izquierda y bajad unas pequeñas escaleras. A la izquierda hay otro área que está protegida por un campo de fuerza. Matad al Skaarj que hay en su interior y coged los items que haya, seguid el corredor y regresad por donde llegasteis hasta aquí. Coged los items que hay en la sala pequeña y pasad por el ascensor sin utilizarlo para dar buena cuenta de un Skaarj. Id ahora al ascensor para subir, girad a la izquierda donde os encontraréis con un Ice Skaarj, id hacia las puertas abiertas y entrad en el pasillo de la derecha hasta llegar a una consola holográfica que os dará autorización para encender la energía de emergencia.
Bajad hacia abajo para activar la fuente de energía secundaria, y atravesad las puertas.

## THE SOURCE ANTECHAMBER

**Objetivo: Encontrar la entrada al Source.**
**Enemigos: Skaarj.**
**Items: ASMD core, rifle rounds, razorblades, bullets, assault vest.**
**Armas: Flak Cannon.**
**Secretos: Ninguno.**

Entrad por cualquiera de las puertas y bajad por el corredor. Luchad contra dos Skaarj Lord que están patrullando y pulsad el interruptor, que abrirá unas barras que bloquean el ascensor que está cerca de donde entrasteis en el nivel. Coged dicho ascensor. Las dos salitas a ambos lados del pasillo contienen varios items. Cruzad el puente con un campo de fuerza, dejaos caer por el agujero que hay en la plataforma para hallar la entrada al Source. Entrad por cualquiera de las puertas para proseguir.

## THE SOURCE

**Objetivo: Destruir a la Skaarj Queen.**
**Enemigos: Skaarj, Pupae, Queen**
**Items: Ninguno.**
**Armas: Ninguna.**
**Secretos: Ninguno.**

El Source es muy directo. Entrad en él y matad a dos Skaarj en el interior. Los Pupae ponen huevos en todas las salas, así que hay que acabar con todos los que haya. Al hacerlo, aparecerá la Skaarj Queen para haceros sufrir de lo lindo. Es muy difícil de vencer, pero si lo hacéis, la recompensa será eterna. Desde el nivel superior también la puedes atacar con el Eightball Gun.
Cuando la hayáis matado, habréis sobrevivido a todos los ataques posibles de los Skaarj, y os habréis ganado el derecho de dejar este planeta como unos héroes, y una oportunidad de empezar en otro lugar, dejando atrás vuestro pasado –y ese planeta–.

*J.L.C.*




# NIVELES MULTIJUGADOR

*Seguidamente os damos una breve descripción de los diferentes niveles multijugador de «Unreal», para que sepáis qué es lo mejor de cada mapa.*



• **DECK 16** (número de jugadores: 10 ó más): Es el mejor nivel pensado, lleno de zonas abiertas para una acción seria. Las zonas exteriores del escenario están conectadas por una red de pasillos, y la zona central está dominada por una piscina tóxica con grandes rampas extendiéndose sobre ella. Es el lugar ideal para cazar a los demás a larga distancia, ya que la visibilidad es muy buena. Encontraréis también todas las armas desperdigadas por el escenario, de manera que si os matan es posible que salgáis de nuevo cerca de otra.



• **FITH** (número de jugadores: de 6 a 10): Fith es la evocación del Vortex Rikers; de hecho, contiene una zona de carga muy parecida. Este escenario es bastante pequeño, pero lo suficientemente grande como para albergar de 6 a 10 jugadores. Los alféizares que hay en la parte inferior del piso principal hacen que sean los lugares preferidos para los francotiradores, y las trampillas que dan paso a los pasillos de residuos tóxicos son excelentes trampas con unos pocos items para realizar una buena matanza.



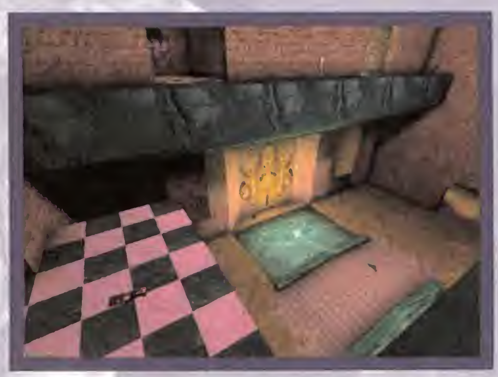
• **CURSE** (número de jugadores: 10 ó más): El escenario que aquí nos acupa es uno de los más divertidos y grandes. Está lleno de enormes pasillos, además de contar con varias alturas que contienen valiosas armas e items. Es ideal para confrontaciones para 10 jugadores, pero si hay más se convertirá en una auténtica matanza, de la cual será casi imposible librarse. También es un mapa que vendrá de perlas a los que sean expertos francotiradores.



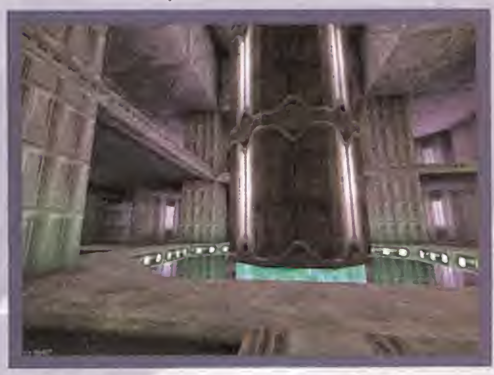
• **DEATHFAN** (número de jugadores: hasta 6): Éste es un divertido nivel donde habrá multitud de muertes. Encontraréis rápidamente la muerte a menos que vigiléis por donde pisáis. El gigantesco ventilador que hay abajo os convertirá en comida para peces y no hay forma de evitarlo si os caéis dentro. En el centro del nivel están la mayoría de las armas, además de haber ascensores para poder subir a los niveles superiores. Es un escenario muy rápido e intenso.



• **TUNDRA** (número de jugadores: hasta 6): Éste es un escenario excesivamente pequeño para más de seis jugadores. Consiste en un pequeño patio, un campanario y otros edificios alrededor. Hay una piscina helada en el túnel que contiene cuatro mejoras de arma. Es otro de los niveles que los francotiradores deben tener en sus preferencias.



• **SKY 14** (número de jugadores: 10 ó más): Es muy similar a Melsinore, ya que está compuesto por una serie de pasillos que conectan las salas, muy grandes, por cierto. La diferencia de este escenario con el que comentamos es la presencia de una bonita cantidad de agua y de algunas ingeniosas trampas.



• **HEAL POD** (número de jugadores: de 6 a 10): Estáis en un nivel de una estación espacial con un núcleo central rodeado de pasillos. Las armas están muy bien distribuidas, y son bastante fáciles de coger. Hay varias áreas que son buenas para el combate, así como llenas de rincones donde se pueden esconder los francotiradores.

# PARA LOS MENOS PACIENTES

**Para todos aquellos que no tengáis paciencia, ahí van unos cuantos trucos que debéis meter en la consola, además de otros comandos:**

SUMMON nombre: Donde nombre es cualquier personaje, arma o ítem que queráis que aparezca.
GOD: Invencible.
GHOST: Os permite atravesar las paredes.
INVISIBLE X: Os hace invisibles (x=1, para activarlo; x=0, para desactivarlo)
ALLAMMO: Os da toda la munición de las armas que tengáis en ese momento.
PLAYERSONLY: Estaréis solos en el escenario.
KILLALL nombre: Donde nombre es lo que tenéis que poner para acabar con cualquier personaje.
FLY: Para poder volar.
OPEN mapname: Donde mapname el el nombre del mapa que queréis cargar.
HIDEACTORS: Para esconder a los enemigos, aunque siguen estando ahí...
SHOWACTORS: Para mostrar a los enemigos.
SUICIDE: Hace que os maten.
WALK: Para cuando tengáis el modo Ghost o Fly, volver a la normalidad.
BRIGHTNESS: Para cambiar el brillo de la pantalla, con valores del 0 al 10.
CANCEL: Cancela la conexión que se tenga en una partida multijugador.
CDTRACK número: Donde número es la pista de audio que queráis escuchar.
CONSOLE FULL: Hace que la pantalla de la consola aparezca a pantalla conpleta.
CONSOLE HIDE: Esconde la consola.
CONSOLE SHOW: Muestra la consola.
ENDFULLSCREEN: Hace que se pueda jugar en una ventana de Windows.
EXIT: Para poder salir del programa.
LOADGAME x: Carga cualquier juego guardado (donde x es un número del 0 al 9).
MUSICORDER número: Cambia a un determinado tipo de música (0 para ambiente; 1 para acción; 2 para suspense).
PREFERENCES: Muestra en una ventana las preferencias que tengáis marcadas.
SAVEGAME número: Guarda el juego en una determinada posición que marquéis (donde número es una valor comprendido entre el 0 y el 9).
SHOT: Captura una pantalla del juego y la guarda como *.BMP en el directorio del juego con el nombre SYSTEM, y lo guarda como shot0001.bmp, así hacia delante.

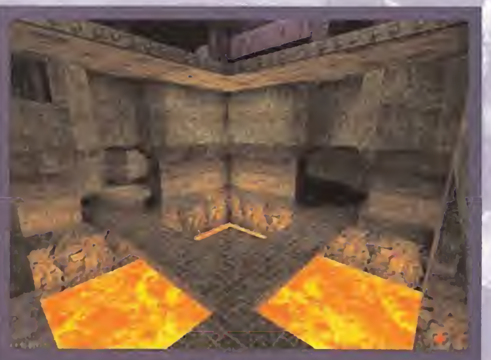
• **NIGHT OP** (número de jugadores: los que se quieran): Éste es uno de los escenarios que seguro más vais a utilizar. Está totalmente a oscuras y tiene zonas con una densa niebla. Todos los jugadores aparecerán cerca de un Searchlight para facilitarles el trabajo. El mapa es bastante sencillo, pero la falta de luz hace que puedan jugar multitud de jugadores; esto provocará que si disparáis a cualquier sitio, seguro que alcanzáis a alguien. Hay tres niveles diferentes con armas para coger en cada uno de ellos.



• **MORBIAS** (número de jugadores: hasta 8): Si os gusta el Eightball Gun, éste es vuestro escenario; la zona inferior está plagada de ellos, y la superior de la munición que hace falta para dicha arma.
El único problema que tiene este escenario es que todos esos cohetes flotando pueden hacer que la conexión entre los equipos se ralentice. Por esa razón, os recomendamos que no juguéis en él más de 8 jugadores.



• **ARIZA** (número de jugadores: de 6 a 10): Es un área conectada a través de largos túneles sobre un pequeño riachuelo. Los distintos caminos se extienden por las alturas y llegan hasta el interior de un montaña. Además cuenta con todas las armas disponibles. El conducto sin gravedad que hay en el centro de la montaña está lleno de cosas buenas.



• **ELSINORE** (número de jugadores: 10 ó más): Las oscuras salas de Melsinore son ideales para realizar emboscadas. Hay varias zonas abiertas con armas y munición en su interior, y todas ellas con una pesada gravedad. Dominad bien la disposición del escenario para poder controlar las zonas inferior y superior, y vigilad a los francotiradores.


MICRO
manía




# Simply3D 2

## Animaciones y Gráficos 3D profesionales a su alcance






CD-ROM
Diseñado para Windows 95







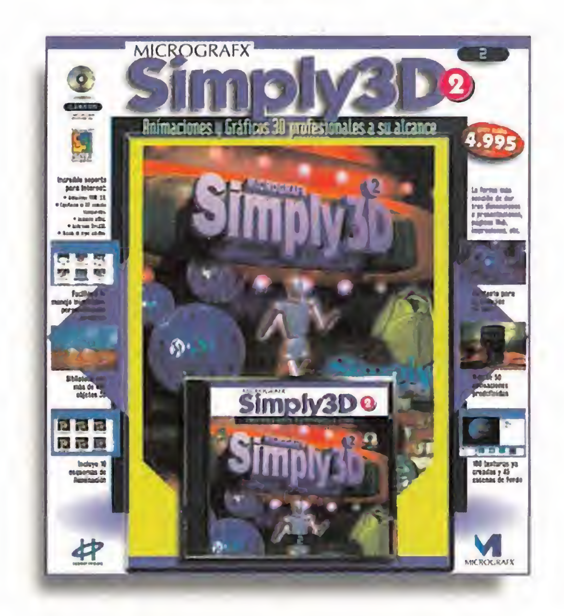



## La forma más sencilla de dar tres dimensiones a presentaciones, páginas web, impresiones, etc.

Con **Simply 3D 2** los gráficos y las animaciones 3D profesionales están a su alcance. Simply 3D 2 proporciona una facilidad de manejo inigualable, personalización completa y resultados de calidad profesional. Simply 3D 2 puede mantener a sus usuarios en la vanguardia de Internet y de las tres dimensiones con revolucionarias innovaciones como:

### Increíble soporte para Internet:

- Modelado de edición de perfiles.
- Animaciones aditivas.
- Trazado de rayos selectivo.
- Animaciones VRML 2.0.
- Exportación de GIF animados transparentes.
- Aceleración Direct3D.




**Disponible en kioscos y puntos de venta de prensa**

### Facilidad de manejo inigualable, personalización completa

MICROGRAFX Simply3D 2

Soporte hardware y software de Direct3D

Asistente para la creación de texto

Amplia ayuda en línea con temas "Show Me" animados.

Más de 400 objetos 3D de biblioteca.

100 texturas ya creadas.

45 escenas de fondo.

10 esquemas de iluminación.

Más de 50 animaciones predefinidas.

WindowsDraw — GRÁFICOS RÁPIDOS Y DIVERTIDOS PARA LA OFICINA Y EL HOGAR — 4.995

Designer — LA HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA MÁS COMPLETA — 4.995

PicturePublisher — EL EDITOR DE IMÁGENES MÁS RÁPIDO, FÁCIL Y POTENTE — 4.995

HOBBY PRESS


HEXPLO
Fantasía heróica
RECOMENDADO
MICRO manía

# RE

Estamos en el año 1000 de nuestra era, en un mundo legendario plagado de peligros, en el que un héroe, tú, y tus compañeros, debéis salvar a la humanidad del mal que les acecha. La única esperanza para la liberación está en encontrar el llamado "Libro de Hexplore" que conduce al Jardín del Edén, un lugar santo en el que se esconden secretos inimaginables, pero que el lado más oscuro del hombre, el mal en estado más puro, también quiere encontrar.

**OCEAN/INFOGRAMES**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**AVENTURA/JDR**

Así empieza «Hexplore». Bajo ese mítico argumento se esconde una fantástica aventura con grandes dosis de acción y sugerentes toques de rol. Pero empecemos por el principio.

«Hexplore» no es ni una aventura, ni un juego de rol a la antigua usanza. Combina elementos de ambos géneros y lo hace con una sabiduría digna de elogio. Por un lado, el tema de coger este objeto y dárselo al señor que hay siete pantallas más allá nos recuerda el estilo de las aventuras gráficas; por otro, la forma de presentar los baremos de vida, el hecho de poder controlar a varios personajes a la vez y la forma de presentar los combates son elementos típicos de los juegos de rol. Siempre hay que destacar algunas excepciones, puesto que aunque digamos que posee elementos de ambos géneros, tampoco se puede decir que sean elementos típicos. ¿Qué quiere decir esto? Pues que aunque hay que ir "jugando" con los objetos e interactuando con los personajes, nada de eso es esencial para avanzar en la aventura. Todo lo que hay que hacer es pasar de nivel de la manera que podamos, eso sí, cuantas más ayudas tengamos, mayor facilidad para avanzar. Por otro lado, los combates no son los típicos por turnos, sino que se ataca en tiempo real. Las posibilidades son varias: podemos atacar con un solo miembro del equipo o lanzarnos en un ataque suicida controlando simultáneamente a los cuatro personajes. En otras palabras, «Hexplore» contienen elementos de juegos de rol y de aventura, pero casi podría decirse que estamos ante el inicio de un nuevo género.

## EL RECLUTAMIENTO

Al principio de la empresa disponemos de un solo compañero de aventuras. Los inicios son sencillos, por lo que él solo podrá luchar contra el resto de adversarios sin ningún tipo de problemas. Poco después, se encontrará con el primer recluta. Un valiente arquero con una extraordinaria puntería. El tercero en liza será un guerrero de imponente físico capaz de derribar murallas con el exclusivo uso de sus curtidas manos y con la ayuda de su hacha, el arma de los verdaderos luchadores. El cuarto componente de la aventura será un mago de poderes insospechados y con habilidades que irán creciendo según vaya ganando puntos de experiencia.

Estos componentes no tienen porqué ser siempre los mismos. Bueno, siempre desempeñan el mismo rol aunque el personaje físico encargado de desarrollarlo puede cambiar. Nos explicamos: en todas las partidas debe haber esos cuatro personajes, pero a lo largo de la aventura nos iremos encontrado con varios habitantes de las tierras de Hexplore que se ofrecerán para ayudarnos en nuestra misión. Es cosa nuestra decidir quién se une a nuestro grupo y quién continua con sus labores mundanas alejadas de las heroicidades. Para vuestra información, debéis saber que las cosas no cambian en exceso por el hecho de seleccionar a uno u otro personaje; de hecho, su inventario es siempre el mismo, aunque en ocasiones sus niveles de habilidad o experiencia pueden cambiar mínimamente de uno a otro. Eso sí, una vez seleccionado el equipo es imposible cambiar







Cada uno de los protagonistas puede llevar un máximo de ocho objetos en su inventario.







**«Hexplore» combina elementos clásicos de JDR y aventura sin llegar a meterse de lleno en ambos**

a los miembros. Si uno de ellos muere, nos acompañará en modo fantasma y podrá resucitar en lugares destinados a ello.

## DESDE TODOS LOS PUNTOS DE VISTA

Uno de los aspectos más llamativos de «Hexplore» es la posibilidad de rotar los escenarios hasta 360º. Si algún objeto nos impide ver bien algo, o queremos saber qué o quién se oculta detrás de un determinado punto, podemos hacerlo sin necesidad de recurrir a arriesgadas maniobras de acercamiento al enemigo. Es tan sencillo como presionar el botón derecho del ratón y mover en círculos el periférico. De esta manera, podremos contemplar la acción desde cualquier punto de vista. Es increíblemente útil para descubrir entradas que si no "movemos" el decorado serían casi imposibles de ver. También resulta indicado para descubrir enigmas del tipo "presiona tal interruptor", y el interruptor no se ve hasta que no nos movemos un poco.

## UN POCO DE LUZ

Como en los juegos de estrategia, tipo «Red Alert», el escenario que vemos está rodeado por la oscuridad más voluntaria. «Hexplore» es uno de esos juegos en los que vemos unos pocos centrímetros a la redonda de los personajes y que vamos "viendo la luz" a medida que los héroes se van intrincando en las zonas interiores. Este sistema proporciona un alto nivel de sorpresa, puesto que a la vuelta de la esquina pueden acechar cientos de enemigos.
Existen ciertas pócimas que son capaces de dar luz a las zonas oscuras, pero esto ocurrirá en la minoría de las ocasiones. La mayor parte de las veces debemos avanzar al filo de la oscuridad, y para esto nada mejor que el mago rociado con una loción de invisibilidad.

## LAS HABILIDADES DE LOS HÉROES

Cada uno de los cuatro aventureros posee sus propias habilidades y el conocimiento de las mismas, así como la correcta combinación de cada personaje en cada situación puede evitar muchos quebraderos de cabeza. Brevemente, el arquero, el aventurero y el mago pueden lanzar armas a distancia, lo que siempre es más seguro, mientras que el guerrero basa toda su estrategia en el uso de la fuerza bruta. Todos los personajes pueden recoger todos los objetos, aunque algunos de ellos les resultarán inútiles para sí mismos. Lo que sí es posible, y casi obligatorio, es ceder a cada uno lo suyo. De nada le vale al aventurero un carcaj de flechas si no puede utilizarlas para nada, además de que le ocupa espacio en su inventario. Lo normal es que se las ceda a su compañero, el arquero.
Otro aspecto importante para los héroes es su nivel de habilidad. Cada vez que acabamos con

Los combates son un punto esencial de la aventura. En ocasiones, como la que aquí se presenta, el enfrentamiento es algo injusto: todo un ejército de malvados contra un solo héroe. Ya podrán...

**El objetivo es encontrar el Libro de Hexplore. Para ello, conocer las virtudes y debilidades de los héroes será esencial**

un enemigo, éste suelta un ítem en forma de estrella que le hace ganar puntos de experiencia. Cuando logra llenar su barra, pasa de nivel. Esto provoca que su capacidad de vida aumente y que pueda realizar ciertas acciones que son sólo posibles cuando se alcanza un determinado nivel. Es, por tanto, un aspecto muy importante el de la experiencia.

## CÓMO AFRONTAR «HEXPLORE»

Cada jugador tendrá sus tácticas, cada uno hará la guerra a su manera, pero aquí os ofrecemos unos pequeños consejos de la manera más seguro de enfrentarse a los combates de «Hexplore».
Es posible atacar en grupo o en solitario, e incluso en un reducido equipo con dos unidades, en fin, que hay varias posibilidades. A nuestro entender, y después de unas cuantas –muchas– horas de juego llegamos a la conclusión de que lo mejor es mandar un explorador mientras los demás se ocultan en lugar seguro. En los primeros niveles, el guerrero, con su fortaleza extrema, es quizás el más apropiado, pero cuando el mago haya reunido suficiente experiencia y sea capaz de invocar hechizos de invisibilidad, este personaje se convertirá en el más indicado, pues es casi segura su supremacía en los combates. Puede atacar sin ser visto y explorar para buscar caminos seguros para sus compañeros. Otra táctica, también muy aceptable, es aplicar este hechizo de invisibilidad sobre el guerrero, con lo que la combinación de fuerza y sorpresa será aplastante y definitiva.
Así las cosas, «Hexplore» se transforma en un juego complicado –estas tácticas tampoco son la panacea–, pero con posibilidades para avanzar. De todas las formas, están aseguradas muchas horas de juego antes de conocer el sorprendente –ya lo veréis– secreto que se oculta en el Jardín del Edén.

S.T.L.

**TECNOLOGÍA 88** **ADICCIÓN 90**

**La posibilidad que tenemos de rotar 360º la acción ayuda a descubrir secretos y a contemplar más y mejor su universo.**
**Conocer las capacidades de los personajes asegura el éxito.**
**El único objetivo es ir pasando niveles y descubrir el secreto final que se oculta en el Jardín del Edén.**




PUNTUACIÓN TOTAL

# MechCommander

## Una máquina bien engrasada

**Ya existen varios juegos ambientados en el juego de mesa «Battletech», en concreto la conocida serie «Mechwarrior», pero éste es el primero de estrategia, más concretamente un wargame táctico en tiempo real, sin gestión de recursos ni tampoco construcción, tan sólo lucha. Es algo más que la curiosidad lo que nos atrae hacia él; es su posesión de dos virtudes raras: originalidad y buen gusto y, cómo no, el fantástico renombre de sus creadores.**



**FASA INTERACTIVE/ MICROPROSE**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**ESTRATEGIA**







*El programa desarrollado por Fasa Interactive para Microprose, cuenta con diversos niveles de zoom que nos facilitan la tarea de exploración del mapa, en una buena parte.*



A primera vista, «Mech Commander» nos trae a la memoria la parte táctica de «X-COM: Apocalypse», pero la verdad es que está más cerca de un wargame de tablero. A pesar de no tener hexágonos, no estar ambientado en la 2ª Guerra Mundial, y no existir las fichas, la base de este juego es wargame, aunque con una sólida estructura por encima que lo convierte en un juego atractivo, moderno y de posibilidades francamente interesantes.

Todo esto se debe sobre todo a un factor. Ha sido desarrollado por la misma gente que crea el juego de tablero, y por lo tanto es sumamente fiel a él, tanto en el diseño de los robots, como en su comportamiento y cualidades. El desarrollo del juego es lineal, estructurado en misiones y campañas, con sus similitudes con las partidas de «Battletech». Y finalmente, el mundo en el que se ambienta –realizado en un total y perfecto 3D isométrico– es genuino y coherente. Es necesario también mencionar los fabulosos vídeos que introducen y dan calor a la acción a lo largo del juego.

### SÓLIDO COMO UN MECH

Cada misión en «MechCommander» comienza con una preparación del combate, en la que escogeremos







Los ataques combinados contra grupos de mechs son una buena táctica para alcanzar la victoria en las misiones.

los mechs a utilizar, los equiparemos convenientemente, e incluso, en niveles avanzados podremos comprar robots de apoyo. El número de unidades (mechs) con las que contamos en cada misión es variable de una a otra, y su equipo también, lo que permite variar la estrategia. En ese espacio previo a la misión, se nos proporcionan los informes de la tarea que se nos ha encomendado para que vayamos planeando con antelación.

Una vez en el campo de batalla, los acontecimientos se suceden en tiempo real, pero no de manera estrepitosa y continua, con lo que la parte táctica –como un buen wargame que es– se asienta y prevalece. Tampoco nos ha de faltar habilidad para manejar a nuestros mechs, pues aunque el interfaz es bastante cómodo, se echan en falta ciertas facilidades de manejo conjunto de los robots, para darles órdenes a largo plazo o fijarles rutas a seguir. La niebla de guerra se recrea con la incorporación de un sensor tipo radar que ambienta la sensación de estar manejando un robot y ayuda a orientarnos.

En todas las misiones será necesario planificar con cuidado, puesto que las reacciones de los enemigos, aunque bastante previsibles –la IA flaquea en algunos puntos– son certeras y mortíferas. Cuando manejamos a más de un mech, el ataque en grupo es lo más fácil, pero la dispersión y el empleo de tácticas envolventes y de flanco es lo más efectivo, aunque más complicado en términos de manejo.

«MechCommander» es uno de esos juegos en los que las unidades





tienen su rol perfectamente predefinido, y actuar en contra de él no produce los resultados óptimos: deberemos usar cada unidad para lo que se ha diseñado. La actuación de nuestro grupo en la misión no nos valdrá tan sólo para obtener la victoria, sino también para obtener puntos con los que adquirir armamento y nuevos mechs en misiones posteriores. La dinámica es clara: luchar, reparar, comprar, y vuelta a empezar. Casi un arcade.

La forma en que se desarrollan los combates pone de manifiesto dos claves: la utilización correcta del terreno, y la anticipación al enemigo. Esto es debido a que todos los mechs disparan a distancia, y las velocidades a las que se mueven van a la inversa de su potencia de disparo: cuanto más rápidos menos poder de fuego. El posicionamiento es un punto importante y el cálculo de las distancias, el otro.

Y como no todo iba a ser darle al gatillo, para apoyar la naturaleza estratégica del juego, los mechs pueden utilizar distintos edificios y elementos del decorado para enfrentarse a los enemigos. Además, como otros detalles importantes, mencionar la posibilidad de recuperar mechs enemigos destruidos y de utilizar artillería no presente en el mapa.

## La estrategia en tiempo real ya no sigue sólo el modelo de «Dune II»



El radar de la parte superior izquierda es distinto para cada mech, y constituye un elemento táctico más.

### UN JUEGO ORIGINAL

Para hacernos mejor idea de qué ofrece «MechCommander», diremos que presenta algunas similitudes con «Commandos» o con el más antiguo «Warhammer: Shadow of the Horned Rat». El empleo de la táctica, la diversidad de unidades,

la especialización de las mismas, la planificación de los movimientos, son elementos comunes. Pero, a diferencia del juego de Pyro Studios, este de Microprose está más cerca del tablero que de la realidad. El juego no pone énfasis en recrear una situación determinada sobre la que tenemos que pensar, sino en plantear un problema táctico que tenemos que resolver sobre el mapa: igual que un wargame.

En este aspecto es donde recae la originalidad de «MechCommander»: recrea muy bien el juego de tablero, pero sin realizar una mera conversión al ordenador. No es un juego de tablero informatizado, sino una versión adaptada para jugar en PC de las reglas, unidades e historia que dan vida a la serie "Battletech".

En este punto, todos aquellos de vosotros que seáis conocedores de esta serie, disfrutaréis como enanos con el juego; y los que no, pues os encontrareis con algo creíblemente ambientado, agradable de jugar y muy bien realizado.

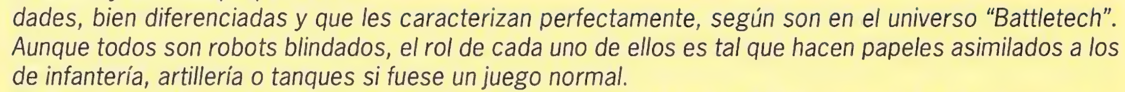
El binomio imagen/sonido consigue un nivel de valoración alto. La realización de decorados, mechs y efectos especiales compite con las voces y los continuos sonidos ambiente que envuelven con el fragor de la lucha. El entorno de manejo no molesta con menús saturados, sino que permanece discretamente al margen, aunque mientras jugamos echemos de menos alguna posibilidad de manejo más.

El planteamiento dado a «MechCommander» ha sido más que correcto: Microprose ha acertado una vez más con su nuevo título. De haber realizado un juego de estrategia en tiempo real con construcción y gestión de recursos, además de desvirtuar la serie "Battletech", no habrían conseguido un resultado tan acertado. Eso sí habría sido un error, un clónico más de «C&C».

C.S.G.

**Los seguidores de la serie "Battletech" estarán encantados con la ambientación, y los que no lo sean, también**





## Yo, Robot

*Estos son los mechs que formarán parte de vuestro ejército mecanizado en el juego. Son todos distintos y con sus propias cualidades, bien diferenciadas y que les caracterizan perfectamente, según son en el universo "Battletech". Aunque todos son robots blindados, el rol de cada uno de ellos es tal que hacen papeles asimilados a los de infantería, artillería o tanques si fuese un juego normal.*

*Sin embargo, el mech no funciona de manera autónoma, sino que está gobernado por un piloto que lo maneja y que pone su habilidad –y otras cualidades, entre ellas la personalidad, que le puede hacer comportarse desobedeciendo órdenes– en funcionamiento para manejar las distintas posibilidades bélicas del mech. La configurabilidad del juego nos permitirá elegir mech, piloto, armamento y accesorios en cada misión.*

*La realización de los mechs es mediante píxeles y sprites, no son 3D como el decorado. Son grandes y con muchos detalles que reproducir. La animación, por tanto, es más laboriosa de realizar, pero no por eso pierde detalle y coherencia: el mech se "duele" de los impactos, se cae, le cuesta levantarse, y el daño influye en su movimiento. El decorado reacciona activamente al contacto con los robots, rompiéndose –muros, árboles, edificios, etc.– y condicionando el desplazamiento.*

*Los mechs son los protagonistas indiscutibles de «MechCommander», y por eso han sido replicados con respecto a los originales del juego de tablero, por los propios profesionales de FASA, creadores de "Battletech". Lo que, además de originalidad, le da autenticidad al juego.*




***El juego nos permite manejar hasta un máximo de doce mechs, lo que se refleja en la barra inferior.***

**TECNOLOGÍA 83** **ADICCIÓN 86**

**Habrá quien encontrará limitadas las unidades y echará de menos la posibilidad de crearlas.**
**El que los mechs no sean 3D acelera el juego, pero si lo fueran habría sido más vistoso.**
**La comodidad del interfaz deja entrever carencias en el manejo.**

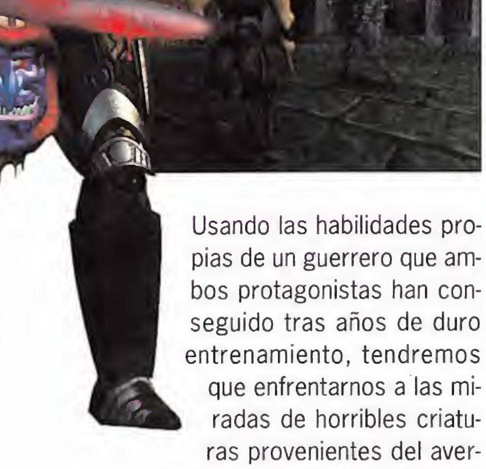



PUNTUACIÓN TOTAL

# Deathtrap Dungeon

## La bella y el bestia

**En las lindes del pueblo existe una mazmorra, regentada por un vampiro milenario, cuyos habitantes son monstruos venidos del averno, y su único mobiliario, columnas formadas por huesos de los que se atrevieron a invadir este lugar en busca de riquezas, encontrando solamente la muerte y mecanismos que ocultan trampas mortales. Y es precisamente a este lugar donde los dos héroes de «Deathtrap Dungeon» están a punto de entrar.**





**EIDOS**
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. comentada: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

Inspirándose en uno de sus mayores éxitos de venta como es «Tomb Raider», los señores de Eidos nos ponen al frente de una épica aventura que tendremos que afrontar con un aguerrido luchador y una bellísima y ágil espadachina en «Deathtrap Dungeon».

Usando las habilidades propias de un guerrero que ambos protagonistas han conseguido tras años de duro entrenamiento, tendremos que enfrentarnos a las miradas de horribles criaturas provenientes del averno que se han instalado en todos y cada uno de los niveles que conforman la mazmorra. Por si eso fuera poco, hay cientos de trampas instaladas para aquellos que se pasen de curiosos en su labor exploradora, consistentes en chorros de fuego, lanzas envenenadas, guillotinas, techos descendentes, y muchos mecanismos más que únicamente tendrían lugar en nuestras peores pesadillas.

### CANTIDAD DE ACCIONES

La acción se desarrolla en tercera persona, salvo en ciertos momentos en los que podremos activar una vista subjetiva para ver en detalle alguna zona concreta, por lo que veremos las acciones de nuestro héroe bajo numerosas cámaras colocadas estratégicamente en diferentes puntos del mapeado, las cuales se activarán según la

***El tamaño de los enemigos variará mucho, desde el pequeño goblin, hasta el gigantesco tiranosaurio rex, pasando por distintas clases de grandes dragones, orcos, trolls, caballeros malditos...***

**Dependiendo de la combinación de teclas que empleemos, nuestro héroe dará mandobles y espadazos diferentes**

**Cada uno de los dos personajes tiene sus propias características, basadas en la fuerza, la agilidad y la capacidad mágica**







*Un animalito, en principio tan inocente como es un gorrino, puede llegar a convertirse en un arma mortífera si se le atan unos cartuchos de dinamita a la espalda. ¿Alguien quiere costillas asadas?*

posición del mismo. Nuestro personaje puede realizar innumerables acciones, luchar con diversas armas que irá encontrando diseminadas por el lugar; utilizar artefactos como bombas, pociones de curación o escudos y realizar hechizos de diferente magnitud y poder, como flecha mágica, bola de fuego, explosión, todo ello condicionado según las características del guerrero elegido. Si hemos escogido a la muchacha, no tendremos tanta fuerza física, pero seremos mucho más veloces y diestros con las artes arcanas, mientras que si elegimos al guerrero, seremos como un tanque de carne y hueso que basa su poder en los músculos.

## GRÁFICOS CORRECTOS, GRAN JUGABILIDAD

En lo que a gráficos se refiere, «Deathtrap Dungeon» es francamente variado y los enemigos son muy numerosos, pero tienen un problema, y es que hay algunos de ellos cuyo diseño se sobrepasa en sencillez al estar formados con pocos polígonos, lo que hace que su aspecto general sea muy simple a pesar de las trabajadas texturas. Los movimientos, por contra, son francamente buenos y variados a la par de reales, a pesar de no haber utilizado en la generación de los personajes ningún tipo de captura de movimientos. Sonido y jugabilidad, por su parte, son increíbles, el primero por los efectos de ambiente tipo gemidos, crujir de puertas, gritos y gruñidos de fieras y monstruos, que nos tendrán siempre en tensión al no saber que podemos encontrarnos tras esa esquina a la que estamos llegando, y la segunda por su dificultad perfectamente ajustada, que invita a continuar adelante para superar esa zona que se nos resiste.

«Deathtrap Dungeon» es un título que, si bien se queda un poco atrás en lo que a calidad se refiere, si lo relacionamos con anteriores producciones de Eidos como «Tomb Raider I y II» y «Fighting Force», satisfará a todo maniaco de los juegos de acción, pues como arcade es capaz de ofrecer mucho más de lo que dan otros títulos del mismo género.

*J.F.K.*

## Red Lotus, otro "Sex Symbol"

*Parece que Eidos se ha propuesto llenarnos el sector informático de bombones virtuales para alegrarle los ojos y calentarle la imaginación a más de un aficionado. Muestra de ello son, primero, la preciosa Lara Croft y sus aventuras en «Tomb Raider I y II»; segundo, las dos bellezas salvajes de «Fighting Force», y ahora Red Lotus, una especie de Red Sonja informática capaz de partir en dos el corazón de cualquiera, ya sea con sus encantos o de un certero espadazo.*



**TECNOLOGÍA 78** **ADICCIÓN 80**

**Salvo excepciones, los personajes han sido creados con pocos polígonos.**

**La elección automática de cámaras está muy conseguida.**

**Los escenarios se hacen liosos, por su enorme tamaño y la cantidad de elementos en movimiento.**




**PUNTUACIÓN TOTAL**

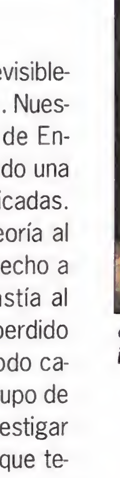
# Might & Magic VI: The Mandate of Heaven

## El esquema clásico

**Cuando cae en nuestras manos un juego como el que ahora comentamos, nos ponemos nerviosos, puesto que «Might & Magic» es una serie con historia –ya son seis capítulos nada menos–. Y hay mucho por delante, ya que se sabe cómo empieza, pero no cuánto puede llevar acabarlo.**

**NEW WORLD COMPUTING**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**JDR**

Como decimos, con cada nuevo capítulo, «Might & Magic» representa al JDR clásico, y se ha mantenido fiel a sí mismo en la nueva entrega, que, no obstante, mejora muchísimo en otros aspectos calificados como técnicos, como son los gráficos y el movimiento, acercándose a las tendencias actuales de tiempo real y gráficos en tres dimensiones. Las nuevas peripecias abandonan el mundo de Xeen, tanto sus nubes como su lado oscuro, y previsiblemente nos alejan de Sheltem. Nuestro destino es el territorio de Enroth, en que llevan sucediendo una serie de calamidades inexplicadas. Bueno, hay quien sí tiene teoría al respecto: la pérdida del derecho a gobernar de la actual dinastía al mando. Al parecer, habrían perdido el "Mandato del Cielo". En todo caso, es a nuestro intrépido grupo de aventureros a quien toca investigar la extraña situación. Pistas que tenemos: ninguna. Todo comienza en la ciudad de New Sorpigal.

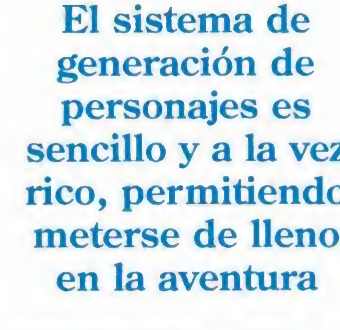
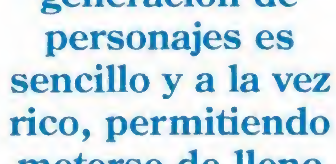
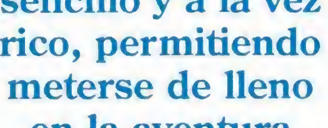


### LOS AVENTUREROS

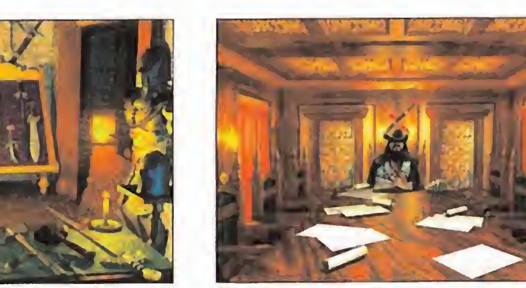
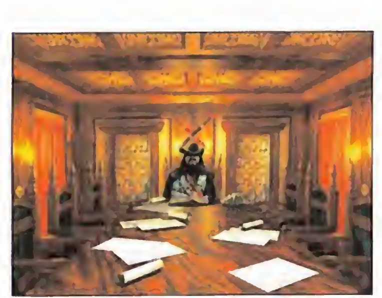
Como es de esperar, lo primero será generar a nuestro grupo de héroes, lo que se hace de una forma más sencilla que en otros sistemas. Básicamente, se nos presenta una pantalla con los cuatro candidatos a héroe. Y únicamente desde ella podremos configurar sus características, sin necesidad de pasar a otra. Además, podemos configurar los personajes simultáneamente.

Así, podemos elegir la clase, y en función de ésta, podremos dotar al personaje de unas u otras habilidades. Otra opción es fijar el rostro. Además, contaremos con unos cuantos puntos para distribuir entre los atributos físicos y psíquicos –inteligencia, fuerza y demás, que os recuerdo que en la serie «Might & Magic» SÍ suelen servir para algo más que adornar–.

*«Might & Magic VI» no presenta elementos innovadores, pero sí unas incorporaciones técnicas que permiten actualizar la serie al nivel actual.*

**El sistema de generación de personajes es sencillo y a la vez rico, permitiendo meterse de lleno en la aventura**


Cuando ya tengamos el grupo de la forma ideal, llega el momento de comenzar la aventura. Enroth se presenta a nosotros en una visión de primera persona y tridimensional; por primera vez, podremos subir y bajar pendientes y escaleras en el mundo de «Might & Magic», y los enemigos nos podrán atacar también desde diversas alturas, lo cual en algunos momentos supondrá un serio problema. Hablando de enemigos, los hay a puñados. Típicamente, están en bandas y exigirán de grandes dosis de paciencia para su merecido. Además, tienen algo de astucia, y esperan en pasos estrechos y lugares inadecuados. El combate se desarrolla en tiempo real y por turnos; no está muy logrado, en nuestra opinión, y termina reduciéndose a pulsar como loco sobre el disparo, y huir.

## INTERACCIÓN TOTAL

También hay cantidades industriales de NPCs. Con estos, la interacción es bastante simple. Normalmente, les podremos hablar de tres asuntos. Pocos de ellos tienen noticias realmente interesantes que dar. Te suelen informar de sus habilidades y de lo que podrían aportar al grupo si se unieran al mismo, y el precio al que lo harían. Y es que «Might & Magic VI» permite la incorporación de hasta 2 NPCs al grupo, aunque no actúan –por ejemplo, no luchan– y sólo varían algunas características del grupo. Por ejemplo, uno incrementa un 20% la experiencia que vayas obteniendo; otro te da 5 puntos más de velocidad, y así hasta cientos.

La aventura se desarrolla en dos tipos de escenario, que presentan pocas diferencias reales de comportamiento. En el escenario exterior están los poblados, los NPCs, las bandas de bichos y, en general, lo más parecido a la civilización que encontraremos en el juego. En los poblados hay tiendas, templos para curarnos, extrañas cofradías donde adquirir habilidades y hechizos, posadas, y NPCs que nos encargarán "marrones" diversos.

**El mundo de Enroth es bastante más espectacular que el de Terra o Xeen gracias a los escenarios 3D y a la gran calidad de NPCs y monstruos**



*Los escenarios tridimensionales tienen una gran riqueza, pero hay muchos aspectos mejorables.*



## LAS OPCIONES DEL GRUPO

Podemos ver los atributos y habilidades de todos nuestros héroes. Las habilidades se distribuyen en cuatro grupos: armas, magia, armadura y miscelánea –nadar, comerciar, identificar objetos...–. Los diseñadores han sido muy estrictos en este aspecto; por ejemplo, sólo permitirán que un héroe lleve un coraza de cuero si tiene esa habilidad.

El inventario se muestra con los objetos reales, lo que es una ostensible mejora respecto a las versiones anteriores.

Incorporándose a los adelantos modernos, «Might & Magic VI» incluye el típico automapa, aunque de escasa sofisticación: no permite realizar anotaciones, ni realizar zooms, ni siquiera consultar el mapa correspondiente a otras zonas. Es, pues, de muy poca utilidad. También hay una libreta en que se toman notas automáticamente, y otra en que se guardan las misiones. Todas ellas curiosas, pero poco útiles.

Respecto a la magia, se ejecuta por el procedimiento de puntos de magia. Los hechizos se van inscribiendo en nuestro libro de magia, siempre y cuando tengamos la habilidad correspondiente al hechizo.

New World Computing ha sabido adaptarse a los tiempos, conservando el espíritu original.

*Fehergón*



**TECNOLOGÍA 74** **ADICCIÓN 80**

**Los gráficos y escenarios han mejorado, pero queda por poner al día el automapa y el sonido.**
**El argumento ofrece mucho que descubrir.**
**Se echan de menos enigmas más complejos; también algo más de ligazón interna.**

**PUNTUACIÓN TOTAL 81**

# Gex 3D

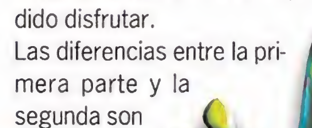
## Lagartija teleadicta

**Tiempo después de librar al universo televisivo de una catástrofe total a manos de su sempiterno enemigo Rez, Gex consigue disfrutar de unas merecidas vacaciones. Sin embargo, a los pocos días de gozar de su retiro, recibe la visita de unos agentes secretos del gobierno, que le informan de que Rez ha vuelto, dispuesto a hacerse de nuevo con el control de la televisión mundial. Como gran amante de la "caja tonta" y aventurero incansable, Gex vuelve al servicio activo para acabar de una vez por todas con su adversario.**



**CRYSTAL DYNAMICS**
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

De esta manera tan "televisiva", comienza la segunda parte de uno de los arcades más divertidos e hilarantes de cuantos hemos podido disfrutar.

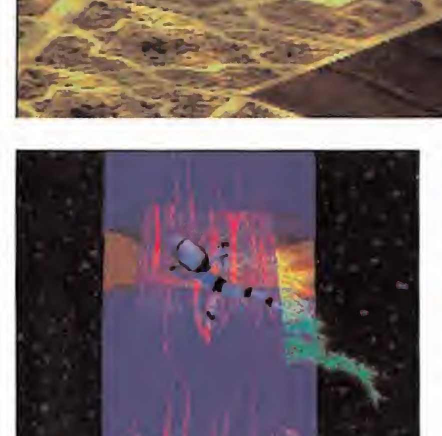


Las diferencias entre la primera parte y la segunda son enormes, sobre todo en cuanto al nivel gráfico se refiere, ya que al igual que títulos como «Mario 64», de Nintendo 64 o «Croc», de PlayStation y PC, «Gex 3D» es un arcade de plataformas tridimensional, cuya libertad de movimientos es enorme, prácticamente ilimitada.

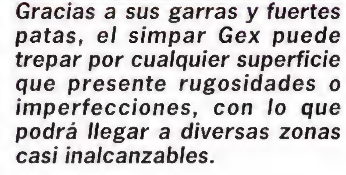
A lo largo de los diferentes niveles, nuestra misión principal será la de encontrar los diferentes mandos a distancia que encenderán los televisores que dan paso a las siguientes fases.

Cada uno de los escenarios representa un género cinematográfico diferente: Oeste, Prehistoria, Terror, Dibujos Animados, todos ellos con sus enemigos particulares, sus items propios y, cómo no, con cientos de zonas secretas, palancas, plataformas y saltos peligrosos por realizar.

A la hora de defenderse, nuestro amigo Gex contará con sus poderosas patas, con las que pisar a los enemigos tras un salto; su cola, con la que asestará fuertes latigazos a diestro y siniestro, y la



*Gracias a sus garras y fuertes patas, el simpar Gex puede trepar por cualquier superficie que presente rugosidades o imperfecciones, con lo que podrá llegar a diversas zonas casi inalcanzables.*





**Los niveles están divididos en géneros de películas como Terror, Dibujos Animados u Oeste**





lengua, que le servirá para cazar moscas de colores que le otorgarán ciertas habilidades según la tonalidad de la misma.

## UN DIGNO PLATAFORMAS

Podemos definir las cámaras a nuestro gusto, desde automáticas, donde el ordenador elige la mejor en cada momento, hasta manual, en la que podremos variarlas nosotros a nuestro gusto, siendo la perspectiva base una en la que vemos las acciones de la simpática lagartija protagonista desde atrás. Para ser sinceros, hay que decir que la primera opción es, sin duda, la más atractiva de todas, pues ofrece unas vistas realmente espectaculares de cada escenario; sin embargo, es también la menos práctica, ya que nunca sabemos cuándo va a variar y puede pillarnos desprevenidos en una acción complicada. La manua, por el contrario, nos permite un mayor control de los movimientos, pero carece de preciosidad plástica, por lo que recomendamos un uso inteligente tanto de la automática como de la manual, para sacarle todo el jugo visua.

Los personajes están francamente bien elaborados y sus movimientos, además de ser muy numerosos, están perfectamente realizados. Los enemigos son de lo más variopinto, teniendo cada cual una manera diferente de atacar y defenderse, de forma que tendremos que aprender los puntos débiles de cada uno antes de luchar con ellos.

«Gex 3D» precisa obligatoriamente el uso de una tarjeta aceleradora 3D, de ahí que solamente aquellos que posean dicho hardware podrán disfrutar del juego. Esto, que a priori parece un impedimento, se convierte a la larga en algo comprensible dada la gran complejidad y tamaño de los escenarios y personajes.

Si el género de las plataformas necesitaba un nuevo juego que lograse despuntar sobre todos los demás, Crystal Dynamics lo ha conseguido con su «Gex 3D».

C.F.M.

**Podemos elegir el tipo de perspectiva, de forma que se adapte lo mejor posible a nuestras necesidades**



*Los enemigos a los que nos enfrentaremos, se corresponderán con el tipo de escenario que estemos atravesando: dinosaurios en el de la Prehistoria o zombies en el del Terror.*







**TECNOLOGÍA 83** **ADICCIÓN 84**

**Aunque simple en el desarrollo, puede ofrecer muchas horas de diversión.**
**Los objetos de ayuda son numerosos y variados.**
**Es obligatorio disponer de una tarjeta aceleradora 3D para disfrutar de «Gex 3D».**




**PUNTUACIÓN TOTAL**

# Spec Ops

## Los hombres de Harrelson

**Muchas son las películas que hemos podido ver acerca de incursiones militares realizadas por los diferentes gobiernos del mundo para darle un fuerte golpe estratégico a un país enemigo, y en el que solamente actúan unos pocos marines, perfectamente entrenados para estas situaciones, que se tienen que enfrentar a una infinidad de enemigos. Pues bien, ahora nos ha llegado la ocasión de participar de lleno en una de estas misiones.**

**ZOMBIE**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

Una película que se adapta perfectamente al argumento de «Spec Ops» es «Delta Force», protagonizada por el robótico y apático Chuck Norris y en la que un grupo de las fuerzas especiales estadounidenses, se enfrentan a un grupo terrorista que quiere sembrar el caos en el continente americano.

Nuestra misión como comandante será, primeramente, organizar al comando, eligiendo los soldados que, a nuestro criterio, serán más eficientes o podrán ayudarnos más. Esto lo tendremos que realizar tendiendo en cuenta el tipo de misión a la que nos enfrentaremos, pues si tenemos que adentrarnos en el interior de un fuerte iraní, plagado de soldados, y elegimos a un marine con una escopeta recortada y a otro con una pistola, no duraremos ni un asalto, mientras que si optamos por aquellos armados con M-16, rifles de repetición y granadas, la cosa cambiará como de la noche al día.

Y no sólo dependerá del armamento, también hay decenas de objetos e instrumentos diferentes, que pueden salvarnos la vida en más de una ocasión, como silenciadores, sistemas de puntería láser, botiquines de primeros auxilios, cargas de demolición, gafas de visión nocturna, munición extra o bengalas, entre otras, que también deberemos incluir al equipo de los marines, para aumentar sus posibilidades de supervivencia.




*Si utilizamos el dispositivo de visión nocturna, veremos la acción que se desarrolle a nuestro alrededor en color verde, como ocurriría si tuviésemos el dispositivo real.*





*La perfección y el realismo de los escenarios que tiene el juego, es elevadísimo y se nota sobre todo en los más sobrecargados, como es el caso de la selva.*

### DE LA SELVA AL DESIERTO POLAR

Las misiones se realizan a lo largo y ancho del planeta, normalmente en puntos estratégicos y conflictivos, como Afganistán o












Colombia, lo que nos obligará a adaptarnos al terreno cambiante, que irá desde la frondosa selva, llena de vegetación y humedad, y que puede ocultar perfectamente decenas de soldados enemigos, hasta las estepas polares del norte de Asia, donde el blanco reinante de la nieve nos convierte en una presa fácil para los francotiradores, pasando por el desierto, con sus dunas y continuas ventiscas y ciudades derruidas, con edificios en ruinas que, sin embargo, aún ofrecen una buena covertura. Como adversarios podremos encontrarnos desde infantería, por regla general la más numerosa, hasta carros de combate, frente a los cuales mejor no entablar un combate cuerpo a cuerpo, sino actuar de forma estratégica, colocando una carga explosiva en su camino.

**La acción la veremos bajo una perspectiva trasera, que nos ofrecerá en todo momento los movimientos del soldado seleccionado**

## GRÁFICOS ESPECTACULARES

Hablar de «Spec Ops» es hablar de gráficos realmente impresionantes. La razón de ello es que se han empleado meses de trabajo continuado para imprimirle el máximo de realismo a cada acción realizada por los soldados y vehículos. Un equipo de diseñadores se desplazaron hasta un campo de entrenamiento del ejército, donde un grupo de marines realizaron pruebas de todo tipo, que fueron filmadas desde numerosos ángulos por los programadores. Los efectos de sonidos de motores, disparos y objetos fueron grabados al mismo tiempo, por especialistas de sonido para, una vez finalizado todo este proceso, pasar a la digitalización de ambos, y posterior unión.

El resultado no podía ser mejor. Movimientos realistas como pocos, resolución y efectos visuales de gran calidad y unos sonidos que en absoluto se quedan atrás, todo ello gracias a la dedicación y el interés del grupo de diseñadores y especialistas encargados de crear dos importantísimos aspectos de un juego como son los gráficos y el sonido.

En lo que a la jugabilidad se refiere, que seguro es lo que más le importa a todo jugón que se precie, decir que pocas veces hemos visto este aspecto tan cercanamente relacionado con la dificultad. Lo que queremos decir con esto último es que, si una misión es sencilla de llevar a cabo, será prácticamente un paseo en el que nos saldrá algún que otro enemigo despistado y nada más, mientras que si es difícil, preparáos para una verídica misión imposible. Por supuesto, hay muchas fases que están perfectamente ajustadas –la gran mayoría– y que nos proporcionarán grandes dosis de diversión.

Parece que las películas de acción pasan de golpe al pasado. Ahora ha llegado «Spec Ops» y con él podréis emular las más impresionantes hazañas militares en el ordenador de vuestra casa, lo que siempre habíais querido.

*M.A.X.*

**TECNOLOGÍA 85**




**Todos los movimientos han sido realizados con la técnica del Motion Capture.**

**La dificultad en algunos escenarios es demasiado elevada.**

**El sonido es uno de los puntos fuertes del programa.**

**PUNTUACIÓN TOTAL**



# Queen The Eye

## El ojo que todo lo ve

**Los grandes grupos musicales siempre han llamado la atención de las productoras de soft, empeñadas en trasladar a los ordenadores cualquier persona, animal o cosa que goce del mínimo de popularidad. «Queen The Eye» es un nuevo intento por convertir en éxito un videojuego para PC basado en una banda legendaria, algo que, salvo honrosas excepciones, nunca se ha llegado a conseguir.**

**DESTINATION DESIGN/**
**QUEEN MULTIMEDIA**
Disponible: **PC CD**
**AVENTURA**

Ya desde la década pasada, grupos como los ingleses Frankie Goes to Hollywood, o los americanos The Blues Brothers o el propio Michael Jackson y su «Moonwalker», han tratado de extender la música al mundo de los ordenadores, sin demasiada fortuna. No es de extrañar, teniendo en cuenta que resulta muy complicado extraer un argumento atrayente de un puñado de personas dedicadas al aporreo indiscriminado de instrumentos –en el mejor de los sentidos...–.

«Queen The Eye» ha resuelto este inconveniente de una manera satisfactoria, pues no está basado en la vida de la mítica banda de rock, sino en sus psicodélicos, espeluznantes y controvertidos álbumes, que le dan un aspecto único.



***Los tenebrosos decorados de los dominios del Ojo son tan siniestros como atrayentes para el aventurero aficionado a la ciencia-ficción.***



***En «Queen The Eye» Existen más de cuarenta personajes que se han realizado con técnicas de captura de movimientos.***

### FUTURO IMPERFECTO

Aunar en un solo juego toda la trayectoria musical de Queen no es una tarea fácil, por eso Destination Design ha creado cinco mundos distintos contenidos en 5 CDs, y ha elaborado una compleja historia para entrelazarlos entre sí.

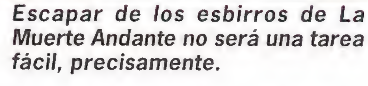


***Justo en el centro de La Arena se encuentra El Clavo, la única salida que da acceso al segundo de los dominios del Ojo.***



***Dubroc, el protagonista, va a tener que enfrentarse a todo tipo de peligros –incluido la tortura– para alcanzar su libertad.***

En el año 2.150 las barreras entre lo físico y lo virtual se han vuelto difusas. Realidad e ilusión son sinónimos, gracias a la tiranía de La Red, gobernada por una tecnología biológica llamada "El Ojo". El Ojo controla toda la cultura del ser humano, excepto la Música.



***Escapar de los esbirros de La Muerte Andante no será una tarea fácil, precisamente.***

Para acabar con ella, creó una entidad llamada La Muerte Andante, que encerró los distintos dominios de la Música en archivos ocultos y entrenó un ejército de Controladores, encargados de dar caza a los insurrectos.

Dubroc era uno de los Controladores más eficaces. Cierto día, de forma casual, se introdujo en uno de los archivos sellados. Así descubrió la horrible verdad que se escondía detrás de El Ojo. Pero enseguida fue apresado, tildado de traidor y condenado a morir en la Arena. A lo largo de 5 extensos dominios, Dubroc deberá emprender una huida hacia adelante para salvar su vida y acabar con la tiranía de La Red.

Este argumento convencional queda plasmado en el ordenador por medio de una aventura de acción en tercera persona, utilizando



*Éste es el terrible enemigo que nos espera al final de la aventura: El Ojo. Su inmenso poder se ha extendido hasta los últimos confines del planeta.*

## EL LEGADO DE FREDDIE MERCURY

Aunque la muerte de Freddie Mercury, la voz y el alma de Queen, supuso un duro golpe para el mundo de la música, el grupo ha seguido abarcando otros universos, entre ellos, el informático.
Tratándose de una banda de rock, la música del juego es una parte fundamental del mismo. Cada uno de los cinco mundos contiene fragmentos de canciones de sus álbumes más representativos, que van desde los 12 segundos de «Arboria», hasta los 5 minutos y 57 segundos de «You Don't Fool Me». En total, más de 2 horas de música Made in Queen.

**LA ARENA.-** Este escenario es una versión adaptada de los antiguos anfiteatros romanos. Dubroc deberá enfrentarse a los seis Vigilantes y alcanzar el misterioso Clavo, donde se encuentra la salida. Los combates a muerte se verán amenizados por melodías clásicas como «Made in Heaven» o «I Want it All».

**LAS OBRAS** Las filosofías y culturas de Oriente y Occidente, en la época del Renacimiento, colisionan en una explosión de barroca arquitectura. Nada mejor que «One Vision» o «It's a Hard Life» para ambientar la Biblioteca, El Museo, o el Palacio de Cristal.

**EL TEATRO** Lo que en tiempos fue un suntuoso teatro victoriano, se encuentra ahora envuelto en telarañas de corrupción. Mestopholies, el ilusionista, será el mayor enemigo de Dubroc, enloquecido por los acordes de «A Kind of Magic» o «Who Wants to Live Forever».

**INNUENDO** Este psicodélico mundo toma el aspecto de un enorme circo. Los payasos ocultan oscuros poderes bajo la carpa. Obviamente, uno de los álbumes más representativos de Queen, «Innuendo», es aquí la estrella.

**EL DOMINIO FINAL** Tras superar los anteriores niveles, el corazón de El Ojo está abierto, pero no derrotado. Esta inmersa caverna tecnológica esconde trampas y armas secretas, que se vuelven aún más terroríficas bajo el influjo de temas míticos como «Headlong» o «Breakthru».

escenarios fijos. Escenarios que, junto con la música, constituyen el punto fuerte de juego. Todos los niveles están plagados de unos maravillosos gráficos renderizados que llegan a alcanzar la categoría de obra de arte, aunque el diseño de los personajes no está todo lo elaborado que debiera. Dubroc deambula por los 5 mundos combatiendo a los incontables enemigos, mientras busca llaves y objetos que le permitan resolver los diferentes acertijos, al ritmo de las más cañeras melodías de la siempre inmortal banda.

### LOS COMBATES

Hasta aquí, «Queen The Eye» sigue la línea marcada por éxitos del pedigrí de «Alone in the Dark» o «Ecstatica». Destination Design, sin embargo, ha querido ir más allá, y ha sustituido el combate básico de este tipo de aventuras por un sistema similar a «Virtua Fighter». El personaje dispone de más de 200 movimientos ejecutables utilizando 6 teclas –no admite joystick–. Este método, que funciona bien en un arcade de lucha en 3D, se vuelve tremendamente complicado en una aventura con escenarios estáticos. En los juegos de lucha, los personajes se sitúan automáticamente uno enfrente del otro, y la cámara se desplaza en función de la posición de los contendientes, para obtener el mejor ángulo. En «Queen The Eye» la cámara siempre está fija, por lo que si nuestro personaje nos da la espalda o está muy lejos, no es posible ver al contrario. Además, los giros son muy lentos y los enemigos se mueven continuamente, provocando que la mayor parte de los golpes o disparos nunca alcancen su objetivo. Si tenemos en cuenta que los combates son esenciales, lo que podría ser una aventura entretenida se convierte en un frustrante ejercicio de machaque continuo del teclado.

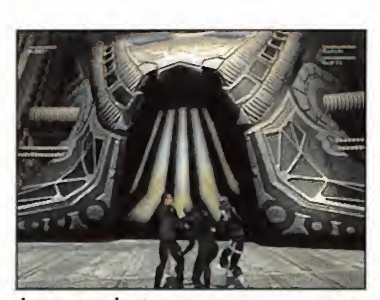
Todos aquellos que se sientan con fuerzas para superar este inconveniente encontrarán en «Queen The Eye» un auténtico deleite para la vista y el oído, aunque los toques de aventura no destaquen por nada en especial.

*J.A.P.*

**Dubroc, el protagonista, es capaz de utilizar 7 armas distintas y más de 200 movimientos de combate**



*Los escenarios renderizados de «Queen The Eye» son, sin duda, lo mejor del juego.*



*Los combates cuerpo a cuerpo son frecuentes en el universo de «Queen The Eye».*

**TECNOLOGÍA 71** **ADICCIÓN 73**

**Los escenarios gozan de un diseño exquisito.**
**El combate es complicado y frustrante, al tener que encarar continuamente a los adversarios, que no paran de moverse.**
**El doblaje de las voces ayuda a sumergirnos en la aventura.**

**PUNTUACIÓN TOTAL**



# Xenocracy
## La fuerza al poder

**Los simuladores espaciales siempre han ocupado un lugar predilecto para los que buscan acción con unas gotas de estrategia. Y estas son precisamente las virtudes de «Xenocracy», un juego de los que gustan a primera vista, pero no exento de algunos puntos susceptibles de ser mejorados, si es que sois de ese grupo de jugones muy exigentes.**

**GROLIER INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

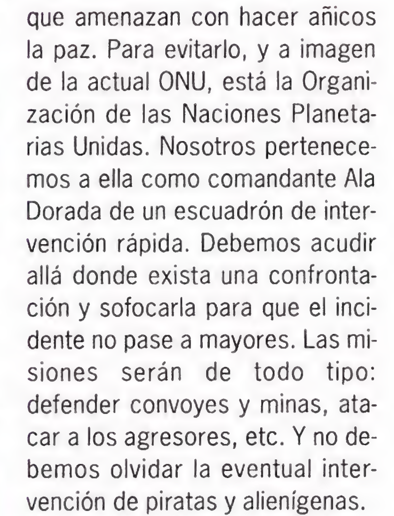
El título en sí ya es un juego de palabras que desvela su naturaleza, porque nuestra misión es defender la democracia y la paz en un ambiente galáctico, más allá del año 10.000. La Tierra, Marte, Venus y Mercurio forman los cuatro grandes bloques entre los que reina una estabilidad política que se puede romper en cualquier instante. Son grandes potencias colonizadoras en busca de Licosita, el mineral fuente de toda energía. Construyen minas y crean grandes rutas de transporte con cargueros espaciales que recorren enormes distancias. Inevitablemente, surgen los sabotajes entre ellas, los ataques no autorizados, las provocaciones, una serie de sucesos que amenazan con hacer añicos la paz. Para evitarlo, y a imagen de la actual ONU, está la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Nosotros pertenecemos a ella como comandante Ala Dorada de un escuadrón de intervención rápida. Debemos acudir allá donde exista una confrontación y sofocarla para que el incidente no pase a mayores. Las misiones serán de todo tipo: defender convoyes y minas, atacar a los agresores, etc. Y no debemos olvidar la eventual intervención de piratas y alienígenas.

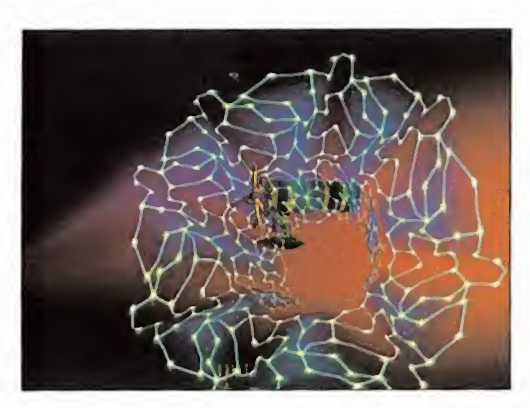


*La riqueza gráfica de los fondos nos sitúa en distintos ambientes, tanto de superficie como espaciales, con una espléndida recreación de la astronomía del Sistema Solar.*



*Todas las cámaras de seguimiento exteriores son muy inestables y persiguen a nuestra nave de una forma más que desorientadora.*





## Una mezcla entre «X-Wing» y «Wing Commander» simplemente entretenida






## Gráficos con todo el lujo de detalles que dan las aceleradoras 3D

### ARCADE Y SIMULACIÓN

Existen dos modos de juego; el estilo máquinas recreativas para los impacientes por entrar en combate, y el modo simulación, para los que quieran elegir dónde intervenir, trazar una estrategia o incentivar la investigación y desarrollo de la tecnología militar. En ambos se debe elegir el tipo de nave y su armamento acorde con el tipo de misión y la fuerza enemiga. La navegación es en plan arcade e idéntica a pilotar un Ala X o un caza Tie. Los sensores delantero y trasero con códigos de color para identificar las naves y orientarnos en el espacio, la computadora de blancos, el reparto de energía entre escudos, láseres o potencia del motor, distribución de los escudos, etc. Todos los "skywalkers" o los pilotos del lado oscuro con más condecoraciones van a arrasar en «Xenocracy». Sólo hace falta mirar estas imágenes para descubrir lo mejor de «Xenocracy», sus gráficos dignos del mejor "technicolor". Las desintegraciones de las grandes estructuras en decenas de polígonos, las explosiones, el humo y el resto de efectos visuales convierten a los combates en un monumento a las aceleradoras 3D, porque se han aprovechado sus recursos gráficos para generar un espectáculo de los que nunca cansan. Tampoco es el mejor que hemos visto en estas lides, pero se merece cuanto menos una exclamación bien grande. Por desgracia, no podemos decir lo mismo del sonido, que si bien es más que aceptable en menús y en las secuencias de vídeo, durante la acción se hace escaso, repetitivo y encima es monoaural, lo que le resta intensidad y dramatismo a los combates en un entorno 3D.

## Salva al sistema solar



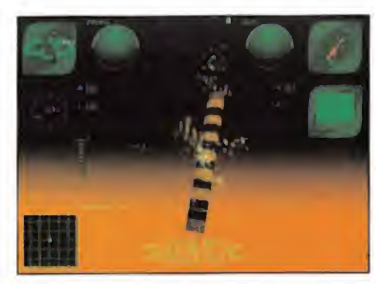


*El modo simulación de «Xenocracy» atraerá a los amantes de la estrategia espacial. En lugar de jugar misiones predeterminadas, somos nosotros quienes debemos decidir dónde intervendrá, cómo y contra quién nuestro escuadrón de la ONPU. Leyendo las noticias y examinando el informe de la situación en los planetas, el cinturón de asteroides y el espacio remoto, descubriremos dónde es más necesaria nuestra mediación, generalmente con el uso de la fuerza militar. También podemos asignar recursos para la investigación y desarrollo del equipo de armas, escudos y demás sistemas de las naves. Una vez aceptada una misión, es muy importante la elección de nuestro hombre-ala y el resto de integrantes de nuestro escuadrón, pues podremos comunicarnos con ellos para pedirles cobertura, sincronizar el ataque, etc. El contexto argumental de este Sistema Solar del año 10600 está bien construido, pero pierde credibilidad por las secuencias de vídeo protagonizadas por unos actores más pintarrajeados como indios que maquillados, y en medio de lo que a todas luces canta como un estudio y es una producción llevada a cabo con poco dinero y menos imaginación.*

### DE BUENO NO PASA

Las opciones de partida multijugador suman al habitual duelo a muerte modos tan atractivos como el juego por equipos o la defensa de una base ante una horda extraterrestre. «Xenocracy» será recordado por sus gráficos, pero la mediocridad del sonido, las lamentables cámaras exteriores o los fallos en las rutinas de detección de impactos entre las naves le impiden hacerse un hueco en la historia.

*A.T.I.*

**TECNOLOGÍA 80** **ADICCIÓN 75**

**Destacan los efectos visuales de los combates.**
**El sonido y errores cuando chocan las naves contra otros objetos son los aspectos a mejorar.**
**Las partidas multijugador cuentan con múltiples modos en red, por modem o vía Internet.**





# KKND: Krossfire

## Agotamiento de recursos

**La estrategia en tiempo real se está convirtiendo en un río bastante revuelto. La masificación del género hace cada vez más difícil que los juegos de calidad se destaquen. «Krossfire» es una de esas buenas piezas que no debemos dejar escapar.**

**BEAM/INFOGRAMES**
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
**ESTRATEGIA**

El concepto de «KKND» era lo suficientemente interesante como para ya no pasar desapercibido, pues cuando se publicó no tenía mucha competencia, sino para destacar al lado de competidores tan fuertes como los juegos de Westwood y Blizzard que por aquel entonces arrasaban. Sobre ese concepto Beam Software ha reconstruido «Krossfire», "tan" bueno como «KKND», pero no "más" como hubiera sido deseable. Tratándose de un juego en líneas generales muy correcto y de realización brillante, los conocedores de «KKND» tendrán que echar mano de la lupa para descubrir sus interesantes novedades.



*El interfaz de «Krossfire» sigue una línea muy parecida a la de «KKND», bastante intuitivo.*

### SENSACIÓN CONOCIDA

El "feeling" de «Krossfire» es notablemente agradable. Rápido, muy rápido, con el scroll bastante acelerado con respecto a su predecesor. El movimiento de las unidades también es rápido, al igual que los tiempos de construcción, lo que unido a la posibilidad de simultanear varias creaciones, hará que nuestro petróleo descienda rápidamente. La actividad que se presupone en un juego de estrategia en tiempo real está bien lograda, y si a eso unimos que los enemigos son un incordio constante, al jugar nos alegraremos que el scroll se haya mejorado.



**Gracias a su impecable realización, «Krossfire» es cómodo de jugar y con resultados satisfactorios**



Continuando con las sensaciones, el interfaz no es diferente al de «KKND», bastante bueno por cierto, sin complicaciones. Menú lateral desplegable y cursor que se posiciona sobre construcciones y unidades ejerciendo una función u otra. El añadido de la posibilidad de







## Ciudades y desiertos

*«Krossfire», como «KKND», basa gran parte de su impacto en unos decorados detallados, que ambientan perfectamente la acción, además de participar en el diseño de nuestras estrategias. Los paisajes, estratégicamente hablando, nos permitirán escondernos tras los accidentes del terreno y los edificios, y los tipos de terreno influirán sobre el movimiento de las unidades según sus características.*

*La variación táctica de los escenarios se hace bastante más patente que en «KKND», pues las misiones que tienen lugar en entornos urbanos tienen un planteamiento totalmente distinto a las que transcurren en campo abierto, y más concretamente en el desierto. Además, como la sucesión de las misiones no es lineal –siempre se puede escoger entre varias misiones, como en «Dune II», por ejemplo–, el jugador escoge en qué entorno quiere jugar en cada momento.*

*Otro ingrediente táctico novedad en «Krossfire» son los puentes, que pueden ser volados para impedir el avance enemigo. Salvo las construcciones, este es el único componente de los decorados que puede ser destruido, con lo que se ha pasado por alto una interesante posibilidad que muy pocos juegos incluyen: los decorados activos modificables.*





discriminación de las unidades en la selección de las mismas es un detalle interesante. El control de las unidades mediante la designación de puntos de ruta es efectivo, y puede desactivarse.

Pero la sensación más patente, y que también gozamos –o sufrimos– es la de que «Krossfire» es un juego de lucha constante. Es claro que si no recolectamos petróleo o construimos molinos, más pronto o más tarde se nos acabarán las unidades, pero ahí se acaba la gestión de recursos, muy limitada. El punto de originalidad lo pone el concepto de reciclado –desmontar una construcción para recuperar parte de la materia príma invertida en ella–.

En cuanto a dichas unidades, su número –más de 50 de todo tipo, incluido aéreas y anfibias– sigue siendo impresionante, como lo era en «KKND», sólo que aquí hay un bando más: los robots agrícolas. La combinación de las unidades para desarrollar las tácticas es bastante sencilla, teniendo en cuenta que los enemigos atacan siempre a la más fuerte, y que la combinación de grupos homogéneos da los mejores resultados. Cada bando tiene unas unidades que son muy útiles y otras que sirven sólo para hacer bulto.

**«Krossfire» es una continuación natural de «KKND»: más completo, más desarrollado, con más opciones, pero muy parecido**

### EL FACTOR TÉCNICO

A pesar de ser bastante similar a «KKND», y después del tiempo que ha transcurrido, «Krossfire» es un juego más que atractivo. Gráficamente, no tiene tacha. Las animaciones de las unidades y los efectos especiales (sobre todo los de explosiones y disparos) están muy bien logrados. Hay que reconocer además el esfuerzo multimedia tanto de las escenas cinemáticas, como de los informes de las misiones. Puestos a jugar con él, «Krossfire» entretiene como el que más, pues su jugabilidad no tiene apenas altibajos y sigue una línea muy uniforme. Como era de esperar, al haber muchas unidades en pantalla, la situación se vuelve un poco confusa, pero esto le pasa a la mayoría de los juegos de este tipo. Además, la dificultad está bastante medida, y el juego plantea pocos problemas.

También es de agradecer dos elementos que amplían la vida útil del juego: la configuración de misiones y el editor de unidades. Este último nos permite variar los indicadores numéricos que proporcionan sus cualidades a las unidades, como si las características de los personajes de un JDR se tratase. El apartado multijugador se cubre con 40 mapas jugables en red, por Internet o con un modem.

Con tantas y tan buenas posibilidades, ¿cuál es el "pero" de «Krossfire»? Pues el mismo que el de todos los últimos juegos de estrategia en tiempo real. Casi todos son continuaciones, se innova poco, y la originalidad es algo que cada vez echamos más de menos en ellos.

*C.S.G.*

**TECNOLOGÍA 81** **ADICCIÓN 82**

**Los únicos defectos achacables los padecen la mayoría de los juegos en tiempo real actuales.**
**Los escenarios urbanos son los más interesantes.**
**La incorporación de unidades aéreas y anfibias le ha proporcionado más variedad táctica.**




PUNTUACIÓN TOTAL

# The House of the Dead

## Sega se llena de zombies

**Hará poco más de un año, Sega presentó en todos los salones recreativos un terrorífico shoot'em up, de nombre «The House of the Dead» con el que demostró haber aprovechado muy bien la experiencia conseguida con las dos partes de «Virtua Cop». Ahora, vamos a poder disfrutar de su conversión hacia PC, y así tener la posibilidad de disfrutar de la caza de los espeluznantes no muertos.**





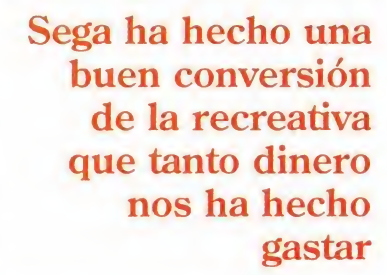

**SEGA PC**
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95) ARCADE**

La reportera estrella de uno de los más prestigiosos periódicos de la época, ha desaparecido cuando se hallaba investigando la extraña desaparición de un biólogo, el cual, tras entrar en el laboratorio de su enorme mansión, nunca volvió a dar señales de vida.
Dos detectives privados, amigos de toda la vida de la periodista, y protagonistas de «The House of the Dead», se han lanzado a la búsqueda de su compañera para encontrar, con horror, cómo los experimentos del maniaco doctor han escapado de su encierro, poblando ahora el edificio y sus alrededores.
Armados únicamente con sus revólveres, sus reflejos y su puntería, tendrán que defenderse de los ataques de muertos vivientes y horrores mutantes, cada vez más numerosos y resistentes.

### EN LUCHA CONTRA LOS NO MUERTOS

Así comienza «The House of the Dead», un shoot'em up al más puro estilo del famoso «Mad Dog McCree», o de las dos partes de «Virtua Cop», pero teniendo como trasfondo un escenario más clásico, de allá por 1.930, y dentro de una mansión gótica llena de pasillos, habitaciones, recovecos y secretos.
De nuestra puntería y rapidez dependerá que consigamos salvar nuestro pellejo o no, pero si hay algo que os podemos adelantar es que será muy difícil que salgamos victoriosos en esta empresa.
No sólo tendremos que enfrentarnos a las huestes de zombies, sino también a los experimentos de genética que el loco científico llevó a cabo en sus años de trabajo.
Durante la partida, no seremos más que un punto de mira que podremos manejar vía teclado, ratón, joystick o pistola, pudiendo disparar nuestro cargador hacia cualquier parte del escenario y recargar de munición nuestra arma.

**Sega ha hecho una buen conversión de la recreativa que tanto dinero nos ha hecho gastar**

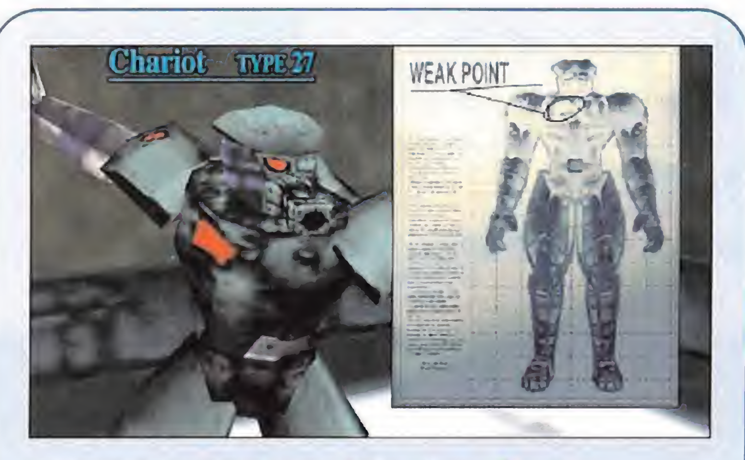




*Cada vez que consigamos rescatar de un peligro mortal a uno de los científicos atrapados en la mansión, seremos recompensados con un botiquín que aumentará en uno nuestro indicador de energía.*

### DE MUY DIFÍCIL A MUY FÁCIL

Dentro del menú de opciones, se han incluido posibilidades que, tal vez, le quitan parte del encanto al juego, pues afecta de forma directa con la dificultad que desde un principio es elevada, pero no desmesurada. No nos quejamos del hecho de que se pueda elevar el número de vidas o de continuaciones, que puede parecer lógico, pues así se

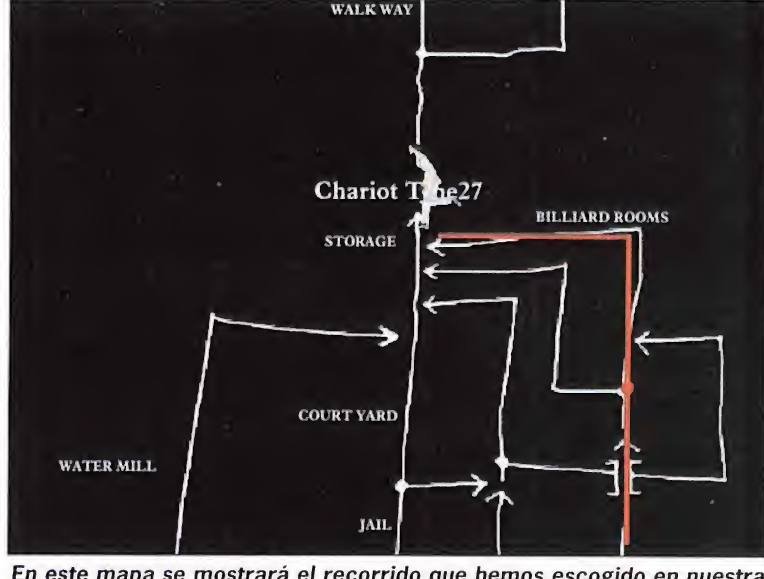






## La ficha informativa

*Momentos antes de enfrentarnos al típico enemigo de final de fase, se nos ofrecerá una escueta ficha informativa, en la que está mostrado el dibujo esquematizado del horror con el que vamos a luchar, y sobre el que se señala su único punto débil, lugar al que tendremos que disparar si queremos vencerle.*




***En este mapa se mostrará el recorrido que hemos escogido en nuestra aventura y los restantes que hay disponibles. Como se puede apreciar, hay varias maneras de terminarse el juego.***

**El nivel de los gráficos no llega a ser como el de la recreativa, pero cumple perfectamente su objetivo**

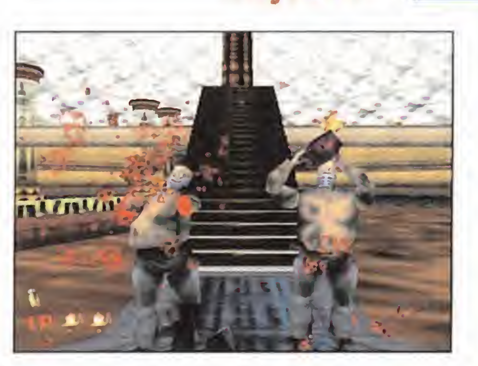
adapta el juego a la habilidad del usuario, sino –y por poner un ejemplo– de la opción de la carga automática del arma, con lo que no tendremos que preocuparnos recargar la pistola, ya que podremos utilizar nuestro arma como si fuese un subfusil, disparando a todo aquel que aparezca por delante, lo que le quita todo el encanto a la acción.

En cuanto a los gráficos, el juego no alcanza en absoluto el nivel de la máquina recreativa, pues a excepción de los escenarios –de muy buena calidad–, los personajes están hechos con pocos polígonos –les da un aspecto simplón–.

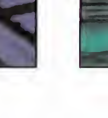
El sonido, sin embargo, es idéntico en calidad al de la recreativa, tanto en lo referente a voces, gruñidos y demás efectos, como a la música.

«The House of the Dead» es una correcta conversión que nos hará pasar buenos ratos frente al PC, pero sin muchas más pretensiones. Si disfrutásteis de este título, gastándoos los escasos ahorros de que disponíais, esta es la ocasión perfecta para echar mil y una partidas sin necesidad de echar monedas.

*C.F.M.*








**Los gráficos no alcanzan la calidad de la máquina recreativa.**
**La opción de recarga automática hace demasiado fácil el juego.**
**Hay una gran variedad de enemigos.**

PUNTUACIÓN TOTAL



# X-Files. The Game
## Se busca agente especial

**Nada parece detener a los expedientes X. La serie de televisión creada por Chris Carter ya ha desembarcado en el cine y ahora llega hasta nuestros PCs para que podamos demostrar nuestras dotes detectivescas y pongamos en práctica todo lo que nos han enseñado los agentes Mulder y Scully.**



**FOX INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**AVENTURA**



Estaba claro que Fox Interactive no se iba a olvidar del sector informático a la hora de sacar de la TV su serie más exitosa y su división interactiva ha contado con toda la logística necesaria para trasladar a los ordenadores la esencia de «Expediente X». Gracias a la estrecha colaboración con Chris Carter y con otros miembros del equipo de la serie, podemos meternos dentro un episodio en el que nosotros seremos el agente especial Craig Willmore, al mando de la investigación cuyo objetivo es averiguar el paradero de Fox Mulder y Dana Scully, desaparecidos cuando iban a inspeccionar un viejo almacén abandonado de Seattle.

### ¿QUIÉN SABE DONDE?

La aventura comienza en el cuartel general del FBI en Seattle. El jefe nos llama para encargarnos la misión de encontrar a los agentes desaparecidos y en el expediente del caso sólo el historial de ambos, una fotografía, el documento de una petición de billetes de viaje y el archivo del caso en el que trabajaban. Desde luego no es mucho, pero si vamos siguiendo las pistas, sabemos preguntar con el talante más adecuado para cada personaje –hay tres estados de personalidad– y tenemos la sagacidad y paciencia necesarias como para ir atando los cabos sueltos, el misterio se irá desvelando. La informática y el equipo más avanzado están a nuestra disposición para comunicarnos con el resto de personajes, obtener y examinar las pruebas, etc. Tendremos que realizar todo aquello típico de la labor de un agente especial del FBI; viajar a los lugares relacionados con el caso, investigar hasta el último detalle incluso en nuestro propio piso y, por supuesto, demostrar que dónde ponemos el ojo ponemos la bala.

Para lograr el máximo parecido posible con la serie de TV, se ha



*Para disfrutar de la máxima calidad gráfica necesitaremos un PII y una tarjeta gráfica AGP –imagen de la izquierda–. Por debajo de esta configuración, nos tendremos que conformar con la mediocre calidad de la imagen de la derecha.*





## Me llamo Willmore, Craig Willmore

*No seremos el agente especial 007, entre otras cosas porque trabajamos para el FBI y no al servicio de su majestad, pero nuestros cachivaches serían la envidia del mismísimo M. Un teléfono móvil para estar siempre comunicados, el ordenador para enviar y recibir correo electrónico, prismáticos, visión nocturna, una cámara digital, un completo kit para recoger pruebas y, cómo no, una pistola y las esposas, forman parte de nuestro equipamiento. La verdad es que no se explica dónde cabe todo esto en el elegante traje y la irreprochable americana de un agente especial del FBI, pero lo importante es que podemos disponer de todo ello en cualquier momento, lo que nos sacará de más de un apuro y nos permitirá avanzar en la investigación.*












optado por un sistema de juego a base de secuencias de vídeo con escenarios creados a partir de decorados reales por los que nos desplazamos en perspectiva subjetiva mediante nodos. La puesta en escena es espectacular y mantiene el estilo visual de la serie, sin olvidar la excelente caracterización de los personajes y la intervención de David Duchovny y Gillian Anderson. En resumen, los gráficos y el sonido que integran esta tecnología bautizada como VirtualCinema, hacen que todo sea tan real como la vida misma, y con el clásico cursor inteligente se efectúa la interacción con el entorno. Un sistema que una vez más vuelve a mostrar el inconveniente de dejar escasa iniciativa propia al jugador, con lo que «X-Files, The Game» se convierte más en una experiencia a ver que a participar. Además, el guión es demasiado previsible y la dificultad no va mas allá de resolver puzzles sencillos, efectuar las preguntas ya establecidas a los personajes y descubrir pistas evidentes.

## Todo el espíritu de la serie, y nosotros como protagonistas absolutos

### EXIGENTE EN HARDWARE

La reproducción de vídeo con Quicktime y la tecnología del entorno VirtualCinema precisan de una tarjeta gráfica poderosa y de grandes cantidades de memoria si queremos disfrutar de la máxima resolución, paleta de color de 24 bit, efectos translúcidos, y transiciones animadas entre los nodos. Es una lástima no haber aprovechado el DVD y la compresión en MPEG-2, que hubieran sido la presentación ideal para «X-Files», una aventura simplemente entretenida sólo interesante para los fans de la serie.

*A.T.I.*

**TECNOLOGÍA 70** **ADICCIÓN 74**

**El sistema de juego deja pocas posibilidades de intervención, con un desarrollo muy lineal.**
**Si se dispone del hardware necesario, la calidad gráfica es bastante elevada.**
**El nivel de dificultad es apto para todos los públicos.**




**PUNTUACIÓN TOTAL**

# The Sentinel Returns

## Ha llegado tu hora

RECOMENDADO MICROMANÍA

**En estos tiempos, en los que la calidad gráfica ha cobrado más importancia que la jugabilidad, hemos tenido la gran suerte de recuperar uno de esos juegos, clásico entre los clásicos, que demuestra con su brutal nivel de adicción cómo una idea genial llega a aislarnos en una selva tridimensional en la que tan sólo podrán sobrevivir los que mejor soporten una presión no apta ni para los que tienen el corazón a prueba de hipertensiones.**









*Los modelos poligonales, además de la originalidad de su diseño asimétrico, presentan superficies con reflejos y sombras.*

**NO NAME GAMES/ HOOKSTONE/PSYGNOSIS**
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
**ESTRATEGIA**





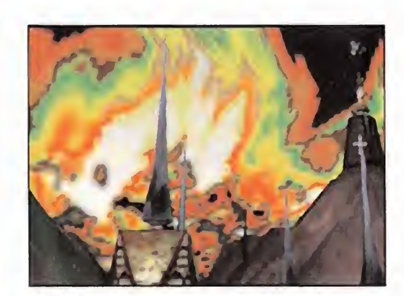


Una de las más brillantes páginas del software vuelve a abrirse después de 11 años en los que «The Sentinel» ha hecho sufrir y disfrutar a una legión de jugadores cautivados por su inhóspita naturaleza. Y nos declaramos fans número uno de este club; nuestra mejor marca es llegar a la frontera de los 2.000 paisajes. Un récord insignificante en comparación con el del responsable de esta secuela, que se ha recorrido un par de veces los 10.000 mundos. Esa devoción se deja ver en «The Sentinel Returns» que revisita a su ilustre modelo poniendo al día todos sus aspectos técnicos y dando rienda suelta a las más feroces luchas a muerte en las partidas multijugador.

### El mítico «The Sentinel» vuelve con todo lo que sus aficionados habían soñado

### VUELVE UN CLÁSICO

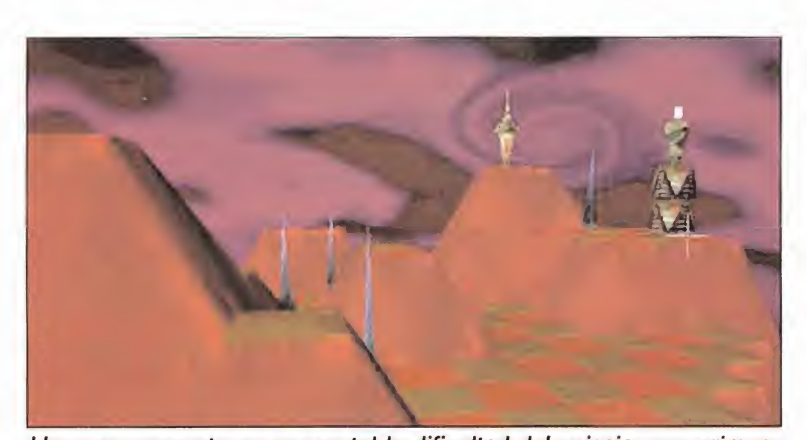
Si «The Sentinel» se cansó de cosechar premios y está en la lista de nominados a mejor juego de la historia, no tuvo tanta repercusión entre el gran público debido a su inclasificable sistema de juego. Muchos no supieron tener la paciencia necesaria para comprenderlo. La verdad es que tampoco había que ser ingeniero, pero en aquellos tiempos todo lo que no fuera un arcade era algo más raro que un perro verde. Esperamos que con «The Sentinel Returns» no vuelva a suceder lo mismo, los tiempos han cambiado y aunque





la originalidad sigue siendo la misma, hoy en día moverse por un mundo tridimensional –llamado aquí paisaje– es como bajar a por el pan. En el recuadro adjunto tenéis la descripción más sencilla que se puede hacer de un sistema de juego que os cautivará.
Como la idea original es inmejorable, «The Sentinel Returns» repite todo el esquema de juego, justo lo que deseaban los conquistadores de paisajes más veteranos.

Las novedades son fundamentalmente técnicas, facetas que por lo adictivo del desarrollo del juego cobran menor importancia. A pesar de ello, los gráficos son notables, con un inteligente empleo de los habituales recursos de la 3Dfx para suavizar las texturas, incorporar efectos de luz tanto en los modelos poligonales como en el desplazamiento del puntero, etc. El más que peculiar



**Llega un momento en que es tal la dificultad del paisaje, que primero conviene estudiar su mapa y anotar el recorrido del Centinela y todos los Sentries, para poder trazar una estrategia.**

## Peligro, riesgo de quedar atrapado

*El entorno 3D de «Sentinel Returns», además de contemplarse en perspectiva subjetiva, tiene sus particularidades. Para empezar, su extensión es limitada y está formado por una serie de niveles a distinta altura conformados por montañas y valles. El terreno está dividido en cuadrículas y es en ellas donde debemos crear un robot para teletransportarnos a su posición y de esta forma ir desplazándonos, porque nuestro enemigo, el Centinela, allá en lo alto de su pedestal, va girando cíclicamente sobre su base para vigilar su territorio y si nos ve, empezará a absorbernos. Para salirnos de su campo de visión, sólo tenemos que apuntar a una cuadrícula que esté lo más lejos posible o en distinta orientación, crear un robot en ella y transportarnos a él. El objetivo es conquistar el paisaje, y el método es bien simple; ir escalando alturas hasta llegar a la máxima, desde la que podremos ver el pedestal del Centinela para poder absorberle y arrebatarle el trono, con lo que podremos saltar al siguiente paisaje. Lo malo es que cada robot cuesta energía, el término clave en el juego, con la aplicación de una ley irrefutable: "la energía no se crea ni se destruye, sólo se transforma". Obtenemos un punto de energía al absorber los árboles que están diseminados por el paisaje. Un robot nos cuesta tres puntos, un cubo –objeto que nos permite incrementar la altura para poder acceder a una altura superior– supone dos puntos.*

*Por supuesto, una vez transportados a otro robot, podemos mirar hacia nuestra posición anterior para absorber tanto el robot como los cubos y recuperar la energía. Pero la clave está en ir absorbiendo todos los árboles, puesto que con grandes reservas de energías podemos aguantar la mirada mortal del Centinela, que va absorbiendo la energía unidad por unidad, lo que puede darnos tiempo para buscar el sitio de escape. No obstante, si no lo encontramos y tenemos al menos tres unidades de energía, podemos "hiperespaciar", lo que nos llevará a una posición aleatoria, generalmente a una altura igual o inferior a la que estábamos.*

*Los primeros niveles sirven prácticamente como tutorial, pues el Centinela gira muy lentamente, y tenemos tiempo de sobra para adaptarnos a su movimiento mientras vamos asimilando las características del juego. La curva de dificultad está perfectamente ajustada para permitir que todo el mundo se enganche. Sólo cuando ya dominemos la mecánica empezarán a complicarse las cosas con personajes como los Sentries, que actúan como escuderos del Centinela y tienen la misma misión; absorbernos. Estos despreciables segundones suelen estar a menor altura, pero puede haber incluso más de seis, por lo que en muchos niveles estamos constantemente a la vista del Centinela y los Sentries. Otros factores que van incrementando la dificultad son la escasez de árboles, la velocidad de giro de los vigilantes y lo escarpado de las cordilleras. Y no nos olvidemos de los Meanies, robots creados por el Centinela cuando nos vislumbra y no puede absorbernos por no alcanzar a ver nuestra cuadrícula. Estos ingenios aparecen cerca de nuestra posición y giran a una velocidad endiablada hasta que nos ven. En resumen, cada paisaje es un desafío y cuando se activa el pitido de la alarma es imposible evitar que el corazón se acelere y la tensión nos domine.*

tratamiento del color y unos fondos alucinógenos en continuo movimiento refuerzan lo inquietante de una atmósfera que puede considerarse como de las más absorbentes creadas en un juego de ordenador. Las explosiones son sustituidas por efectos especiales en la creación y desintegración de las figuras, y la acción gana en dinamismo con el zoom en travelling en las teletransportaciones.

## ES HISTORIA

La respiración del centinela, el sonido que nos delata su giro y otros efectos verdaderamente terroríficos se reproducen en QSound para envolvernos aunque sólo tengamos dos altavoces. No obstante, recomendamos los auriculares como medio de una experiencia sonora electrizante. La música de John Carpenter mantiene el estilo acostumbrado de sus películas, pero tiene una instrumentación mucho más elaborada y resulta un magnífico apoyo ambiental para darle tono a nuestra intensa existencia en los paisajes. Las partidas multijugador son el gran aliciente, y pueden disparar la factura de teléfono si jugamos por modem, con hasta cuatro usuarios en modo Deathmach, léase "a ver quien llega antes al pedestal". Se podría llenar media revista hablando de «Sentinel Returns», pero la conclusión es tan sencilla como meterlo en el grupo de «Tetris», «Pac-Man», «Lemmings» o «Arkanoid», sólo esperamos que ahora obtenga el éxito que merece.

*A.T.I.*



***Los menús ofrecen un diseño acorde con la originalidad del programa, algo barrocos y dotados de un estilo muy pesonal.***

## Más que un juego es un universo propio que engancha como pocos

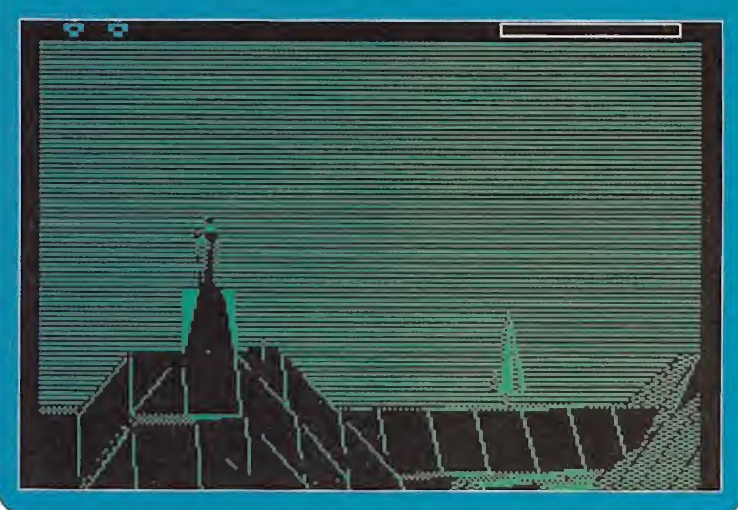




## Así que pasen cien años

*Más de una década separan estas imágenes. La versión Spectrum fue la revolución gráfica del año 1987. Luego la siguieron las versiones para Amstrad, Commodore 64 y Amiga. Por desgracia, la pésima campaña publicitaria de Firebird y el "corre, ve y dile" que se extendió sobre su dificultad, le impidieron conquistar el mercado. Seguro que Psygnosis no va a caer en el mismo error y «The Sentinel Returns» cosecha la semilla del éxito que en su día plantó «The Sentinel».*





**TECNOLOGÍA 84** **ADICCIÓN 94**

**Jugabilidad en estado puro, toda una experiencia en un entorno fantástico.**
**La riqueza gráfica, el sonido y la banda sonora crean una atmósfera cargada de tensión.**
**Se podrían haber incluido más perspectivas.**




**PUNTUACIÓN TOTAL**

# Redneck Rampage Rides Again
## Ahora, motorizados

**INTERPLAY**
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
**ARCADE**

De nuevo Interplay vuelve a mezclar los ambientes rurales con la más pura ciencia-ficción alienígena, con esta nueva entrega de «Redneck Rampage». Con el subtítulo de "Rides Again", la compañía vuelve a meternos de lleno en tierras de Arkansas, donde día a día se suceden disputas entre familias de granjeros por el control de un maizal, un tractor o un pozo.
Sin embargo, la razón por la que los hermanos protagonistas se lanzan a la caza de sus vecinos es porque la cerdita Bessie ha vuelto a desaparecer y sus sospechas vuelven a recaer sobre sus vecinos. Así, vuelven a liarse a escopetazos con todo aquel que se les cruza, con la intención de encontrar a su querida gorrina lo antes posible.
Lo que no saben es que los extraterrestres, que tiempo atrás les hicieron la vida imposible, han vuelto a la carga con más fuerzas que nunca y dispuestos a vengarse de la afrenta que sufrieron con anterioridad.
De esta manera tan sencilla comienza la segunda entrega de «Redneck Rampage». Una continuación que en nada se diferencia de la primera parte, en lo referente a la tecnología.
Como no podía ser de otra manera, se han incluido nuevos personajes, armas y acciones, como la de conducir una motocicleta con ametralladoras instaladas en el manillar o un deslizador, que es sin duda la más atractiva, pero aquí se terminan las innovaciones.
Los gráficos siguen siendo a base de píxeles que ya se quedan muy anticuados y obsoletos en relación con el sistema poligonal, cuyo auge es cada vez mayor. Esto elimina la posibilidad de usar cualquier tarjeta aceleradora 3D, lo que nos obliga a tener un equipo de elevadísimas prestaciones para soportar más o menos bien la gran cantidad de sprites y elementos de escenario que se suceden en pantalla.
Tal vez lo único que pueda salvarse es el sonido, pues la música, de estilo country en la que predomina el banjo y la guitarra, es muy buena y las voces aportan una nota de humo.
De haber sacado una nueva parte de este juego, los señores de Interplay tenían que haberse preocupado de adaptar el título a las exigencias de hoy día. El problema es que el programa ya está en la calle y no se ha cumplido ese requisito. Una verdadera lástima.

*M.A.X.*











**Es necesario disponer de un equipo de requerimientos muy elevados para poder disfrutar medianamente bien de este juego**

TECNOLOGÍA 40 | ADICCIÓN 63

**El sistema de píxeles utilizado se ha quedado un tanto anticuado con respecto del poligonal.**
**La única novedad es que ahora podemos pilotar vehículos mientras luchamos.**
**La música acompaña muy bien a la acción.**

PUNTUACIÓN TOTAL



En estos periodos de calor, el maniaco respira aliviado ante la perspectiva de... ¿una piscina, o de un helado enorme? ¿O acaso se conforma con el aire acondicionado de su recinto? No. Sólo un pensamiento acude a la mente del intrépido héroe. Embutirse en su refrescante armadura, y levantar sin esfuerzo la ligera espada, para acercarse en adecuadas condiciones a la reunión con sus congéneres.

# Opiniones de un Maniaco

*(Extracto del Libro de Actas de los Maniacos del Calabozo, extraído de la entrada de la sesión de Agosto de 1.998, correspondiente a la intervención de Nicolás Zarza, de Madrid).*

Interviene Nicolás Zarza, quien tiene a bien comentarnos sus reflexiones sobre diversos aspectos de los JDR, en concreto, los que prosiguen.

Primero, sostiene que en la actualidad, algunos títulos pierden la esencia del rol. Éste consiste en meterse en el papel de un personaje en un entorno distinto y ajeno a nosotros. Y para que lo anterior ocurra efectivamente, para sentirse identificado con el papel, uno ha de poder crearlo a gusto y desenvolverse en un entorno que permita gran libertad de movimientos, lo que se puede traducir en un gran mapeado y libertad de acciones.

Pero, hoy en día, muchos juegos se limitan a un argumento lineal y a un mapeado pequeño, con poca variedad de acciones y personajes escasos y predeterminados entre los que elegir. El interviniente pone como ejemplo ambos episodios de «Lands of Lore», apresurándose a aclarar que eso no quita que sean grandes juegos, pero sí que pierden la esencia de JDRs como «Daggerfall» –en sus dos partes– o «Might and Magic» –en sus seis episodios–. Se alza un murmullo de incredulidad ante la posibilidad de que el interfecto conozca los seis capítulos de la serie citada.

En conclusión, los puntos del interfecto se dedican en partes iguales a «Daggerfall» y a «Might and Magic VI», de lo que se toma buena cuenta para trasladar al Real Libro de la Calabozolista, etc., etc.

Y en esas estamos. El tufillo que cada uno de los presentes emana queda, más o menos, a su plena y exclusiva disposición, fuera del área de influencia de sus acompañantes. Con lo que, pese a la aglomeración y la carencia de ventanas del local, todos nos las apañamos para aguantar.

Si alguien lo duda, es que no conoce a Luther. Preguntadle a él sobre maldiciones y calor, y os podrá comentar las indudables ventajas de transformarse en bestia para conseguir refrigerarse. Y, con todo, preferiría librarse de la terrible maldición. Lástima que no tenga ni idea de por dónde empezar. ¿Algún voluntario para las frescas selvas y subterráneos que aguardan en «Lands of Lore II»?

Pero si nosotros pasamos calor, peor lo tienen los peludos orcos. Creo que una reunión de bichos de esta raza sería lo único capaz de superar a la nuestra en olores y capacidad de mareo del extraño. Pues bien, ni la sombra, en este caso, sobre Riva, consigue tranquilizarles para que se vuelvan pacíficos. Si os apetece




ayudar en tal cometido, ya tenéis donde dirigir vuestras colaboraciones.

Se mantiene en la picota «Might and Magic VI», con lo que Enroth podría ser un destino apetecible para estas vacaciones. La verdad es que seguiría contándoos cotilleos, pero no sé qué me pasa, la cabeza me da vueltas y siento una sensación extraña en el estómago. ¿Os importa si salgo un momento a que me dé el aire?

## OTROS MANIACOS

*(Nota: lo siguiente es una reproducción del Libro de Actas de los Maniacos del Calabozo, extraído de la entrada correspondiente a la sesión de Agosto de 1.998)*

Levantóse Pablo Suárez. Acercándose al estrado, se anticipa a varios asistentes que, no sin alguna queja, se vuelven a sus respectivos sitios. Afirma el ponente que

## Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: **maniacos.micromania@hobbypress.es**

## CALABOZOLISTA

*Vuelco en la clasificación: ni «Lands of Lore», ni «La Sombra sobre Riva», ni «Might & Magic» consiguen el trono. «Lands of Lore II» se cae hasta el quinto puesto, mientras su predecesor mantiene el tipo en la segunda posición.*
*Les acompañan «Diablo», seguido de un recuperado «Dungeon Master II», que hacía mucho que no nos honraba.*
*Sin embargo, ninguno de ellos puede con el excelente «Anvil of Dawn», que este mes ha resultado nuestro preferido. La verdad es que ya sabéis que es uno de mis preferidos de todos los tiempos, pero dudo que pueda resistir mucho tiempo.*

### LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- **Anvil of Dawn**
2.- **Lands of Lore**
3.- **Diablo**
4.- **Dungeon Master II: Legend of Skullkeep**
5.- **Lands of Lore II: Guardians of Destiny**

es de Santander. Confiesa al comienzo de su discurso que se ha quedado atrancado en **«Lands of Lore II»**, a lo que responde un murmullo procedente de la sala. Parecen distinguirse algunas risillas, a las que el interfecto responde con una mirada que podría calificarse de enojada.
Prosigue su exposición para decir que se encuentra en el Templo de los Huline. Allí se ha hecho con una piedra verde arrancada de un nicho en una fuente. Un murmullo de aprobación saluda desde los oyentes. Procede a la exposición de las preguntas que le afligen:
- ¿Para qué sirven la pluma y tintero que hay en el dormitorio y que admiten dos posiciones?
- ¿Qué hay que hacer abajo para acabar con las arañas? Afirma el interfecto que las arañas se reproducen, al parecer sin fin, en una habitación a la que se accede por un pasillo a la izquierda en el nivel inferior.
- ¿Qué hay que hacer con las máquinas del citado nivel?
- ¿Qué hay que hacer con el cadáver que hay a la entrada y con la habitación pequeña cercana? (Murmullos de impaciencia)
A continuación, se pregunta si no tendrá

LANDS OF LORE III

LANDS OF LORE III

su atasco que ver con no haber rescatado a las chicas en la fortaleza de los Ruloids. Se produce una carcajada general entre los reunidos, que da paso al silencio. Insiste en la petición de ayuda. Nadie parece atender tal solicitud, y todos le increpan para que recupere su posición y ceda el paso a otro ponente.
Un ser pequeño y deforme se levanta para decir que tiene algo que comentar ante las preguntas del compañero; de nuevo se hace el silencio en la sala. El enano mira a todos con perspicaz mirada y contesta que, si bien carece de respuesta para la primera pregunta, sí puede afirmar que no hay nada que se pueda hacer para impedir la reproducción de las arañas. Y que respecto a las otras dos cuestiones, su solución está interrelacionada, y que el primer paso es conseguir hacer llegar el cadáver a la habitación de las máquinas, lo que no se puede hacer arrastrándolo. Los reunidos miran al interviniente con cierto escepticismo. El citado responde que, al menos, eso cree. El abucheo es generalizado y ha de esconderse antes de recibir las primeras dagas arrojadas.
Cuando cesa el griterío, el estrado está ocupado por Adrián Pérez, de La Coruña. Afirma ser un adicto a los JDRs y a los libros sobre el tema, sobre todo a Tolkien. El deseo resulta ser el aprendizaje de trucos para **«Anvil of Dawn»**, en concreto "Palabras para ser mortal, tener todas las armas, hechizos...".
Una vez cesado el tumulto, del que sólo se detectaron los daños recogidos en las notas 1 a 10, y en que aparte de un ojo morado y 3 chichones en la frente, no hubo que anotar mayor daño físico para el interfecto, prosigue la intervención, pidiendo consejo para matar al mensajero del castillo. Concluye la intervención con la votación; dedica sus puntos a «Anvil of Dawn».
Interviene en respuesta un personaje de enorme proporción física, sin levantarse de las tres sillas que ocupa, diciendo que si el "pardillo" del interfecto no sabe cómo combatir en estas aventuras, que use la vieja táctica de golpe-desplazamiento-giro. Como quiera que la capacidad discursiva del interviniente parece inversamente proporcional a su tamaño, varios de los asistentes se apresuran a aclarar que la citada táctica consiste en golpear al enemigo y separarse de él, esperando a que se acerque, o bien desplazarse a uno de los lados y esperar a que se gire; durante esos instantes, se puede aprovechar para volver a golpear.
Cerrado este punto, varios de los reunidos tratan de alcanzar el estrado para constituirse en ponente. Si bien las diferencias parecen en principio poder dirimirse de una forma dialéctica, método recomendado por el Excmo. Ferhergón, pronto es aparente que no valdrá esta vez. En este punto, se ruega disculpen a este humilde secretario que hubo de ausentarse de la sala por motivos inaplazables, ya que de su integridad física es enormemente celoso. Lo siguiente digno de mención es la entrada de el Excmo. Ferhergón.
*(Hasta aquí, el extracto del Libro de Actas de los Maníacos del Calabozo, entrada Agosto de 1998)*.
Disculpadme la ausencia, pero importantes asuntos reclamaban mi atención. Espero que la reunión haya ido bien sin mí, aunque no entiendo porque está todo lleno de trastos rotos y restos de sangre, ni porque tenéis esos aspectos tan demacrados. A mí sólo me queda despedirme y aseguraros que tendremos el próximo mes, más.

*Ferhergón*

**NOTA IMPORTANTE**

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

## JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

PC CD

Presiona la **T** para abrir la línea de comandos y, tras introducir el código deseado, presionar **Enter** para activarlo:
**diediedie:** Todas las armas.
**gimmestuff:** Todo el inventario al completo.
**gameover:** Salto de nivel.
**statuesque:** 1/0: desactiva la inteligencia artificial de todos los personajes.
**trainme:** Fuerza la subida de un nivel de fuerza.
**freebird:** Capacidad de vuelo.
**boinga 1/0:** Invulnerable.
**trixie:** Maná al máximo.
**cartograph:** Mapa al completo.
**gospeedgo 1/0:** Acción a cámara lenta.
**quickzap:** Aparecen las coordenadas de nuestra posición en el mapa.
**iamagod:** Todos los poderes de la Fuerza, maná al máximo.
Aquellos en los que aparece el símbolo 1/0 hay que poner tras el código:
**1:** Activar
**0:** Desactivar
También se puede escribir "**on**" u "**off**".





## LANDS OF LORE II: GUARDIANS OF DESTINY

PC CD





Pocas veces os ofrecemos un truco tan corto y sencillo de llevar a cabo, como útil a la hora de lanzarse a la aventura.
Durante cualquier momento del transcurso del juego, teclead **IAMLAME** y conseguiréis activar el modo Dios en el que seréis completamente invulnerables, con lo que los enemigos serán pan comido.

## MONSTER TRUCK MADNESS 2

PC CD






En el circuito **Scrapyard Run**, justo a la altura del cuarto punto de chequeo, hay un edificio con un camión aparcado justo a su derecha, y una valla de metal. Atravesadla, y acto seguido girad a la izquierda en el camino. La carretera llegará a una especie de círculo. Volved a girar hacia la izquierda y seguid recto hasta que encontréis otra valla metálica a vuestra derecha. Una vez os acerquéis a esa zona, un mensaje aparecerá en la pantalla: "**The terror has been unleashed**" y habréis activado un nuevo circuito llamado **Graveyard**.

## CROC: THE LEGEND OF THE GOBBOS

PC CD



Este fantástico arcade de plataformas, muy parecido en cuando a forma y contenido al ya más que clásico «Mario 64», sólo que el protagonista es un cocodrilo, también tiene sus propios trucos para la versión de PC. Habrán de hacerse las siguientes combinaciones una vez dentro del juego:
**Para conseguir todos los trucos:** Izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, abajo, derecha, derecha, izquierda, izquierda, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba y derecha.
**Para conseguir acceso hacia todos los niveles:** Derecha, derecha, abajo, arriba, izquierda, arriba, arriba, derecha, izquierda, arriba, derecha, derecha, izquierda, arriba y abajo.



## TAMAGOTCHI

PC CD

Justo tras el nacimiento de vuestra criatura, dadle de comer una vez y llevadlo al centro de atención. Salid del juego y cambiad el reloj del ordenador dos días hacia delante. Ejecutad el juego de nuevo, recoged al monstruo y, como por arte de magia, se habrá hecho adulto.



# ELIGE CON MICROMANÍA EL MEJOR JUEGO DEL AÑO

ECTS 98

**MICROMANÍA Y EL ECTS TE INVITAN A ELEGIR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO.**

**MICROMANÍA** ES LA ÚNICA REVISTA DEL TERRITORIO NACIONAL ENCARGADA DE ELEGIR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO. DE NUEVO INVITAMOS A TODOS NUESTROS LECTORES A PARTICIPAR EN LA VOTACIÓN, ESCOGIENDO DE LA LISTA QUE PROPONEMOS A CONTINUACIÓN UN SÓLO JUEGO. EL GANADOR SE DARÁ A CONOCER DURANTE EL PRÓXIMO ECTS. ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES EN LA VOTACIÓN SE SORTEARÁN 10 JOYSTICKS MILLENNIUM 3D INCEPTOR DE THRUSTMASTER.

**¡¡DATE PRISA!!**

## CÓMO PARTICIPAR

TODO LO QUE TIENES QUE HACER ES ELEGIR UN GANADOR DE LA LISTA DE NOMINADOS Y RELLENAR EL CUPÓN QUE ENCONTRARÁS EN ESTA MISMA PÁGINA Y HACÉRNOSLO LLEGAR CUANTO ANTES, EL PLAZO DE RECEPCIÓN DE CARTAS ACABA EL DÍA 6 DE AGOSTO.

SI LO PREFIERES PUEDES ENTRAR EN MICROMANÍA ON LINE HTTP://WWW.HOBBYPRESS.ES/MICROMANIA Y ACCEDES A LA PÁGINA DEL CONCURSO DESDE LA QUE TAMBIÉN PUEDES VOTAR. RECUERDA QUE SÓLO DEBES VOTAR UNA VEZ Y ELEGIR UN SOLO JUEGO. ¡¡BUENA SUERTE!!



**VOTA Y GANA UNO DE LOS 10 FANTÁSTICOS JOYSTICKS**
MILLENNIUM 3D INCEPTOR DE THRUSTMASTER

## LISTA DE NOMINADOS



AGE OF EMPIRES
MICROSOFT / PC

BLADE RUNNER
WESTWOOD STUDIOS-VIRGIN / PC




F22 AIR DOMINANCE FIGHTER
DID-OCEAN / PC

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98
EA SPORTS / PC-PSX-N64




FINAL FANTASY VII
SQUARE SOFT / PSX

FORSAKEN
PROBE-ACCLAIM / PC-PSX-N64




QUAKE II
ID SOFTWARE-ACTIVISION / PC

RESIDENT EVIL II
CAPCOM / PSX



STARCRAFT
BLIZZARD / PC




TOMB RAIDER II
CORE-EIDOS / PC-PSX

### BASES DE LA ELECCIÓN:

1. LA VOTACION POR CORREO DEBERÁ ENVIARSE A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: HOBBY PRESS, S.A., REVISTA MICROMANÍA, APDO. DE CORREOS 328 ALCOBENDAS (MADRID). INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: VOTACIÓN ECTS

2. ENTRE TODOS LOS VOTOS RECIBIDOS POR CARTA O A TRAVÉS DE MICROMANIA ON LINE, SE EXTRAERÁN DIEZ PREMIADOS, QUE RECIBIRÁN UN JOYSTICK MILLENIUM 3D. EL PREMIO NO SERÁ, EN NINGÚN CASO, CANJEABLE POR DINERO.

3. SÓLO PODRÁN PARTICIPAR EN EL SORTEO LAS VOTACIONES RECIBIDAS ENTRE EL DÍA 27 DE JULIO Y 6 DE AGOSTO DE 1998.

4.- LA ELECCIÓN DEL MEJOR JUEGO DEL AÑO Y DE LOS PREMIADOS CON UN JOYSTICK SE REALIZARÁ EL 7 DE AGOSTO DE 1998 Y LOS NOMBRES DE LOS GANADORES SE PUBLICARÁN EN EL NÚMERO DE OCTUBRE DE LA REVISTA MICROMANÍA.

5. EL HECHO DE TOMAR PARTE EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES.

6. CUALQUIER SUPUESTO NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES, SERÁ RESUELTO INAPELABLEMENTE POR LOS ORGANIZADORES DEL CONCURSO


Con la colaboración de



**TAMBIEN EN**




### CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA
C. POSTAL
TELÉFONO
EDAD
EL JUEGO GANADOR QUE ELIJO ES:..............................
....................................................................

# Las guías TOTALES

## para tus videojuegos favoritos, reunidas en una sola revista.

• RESIDENT EVIL 2 •
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

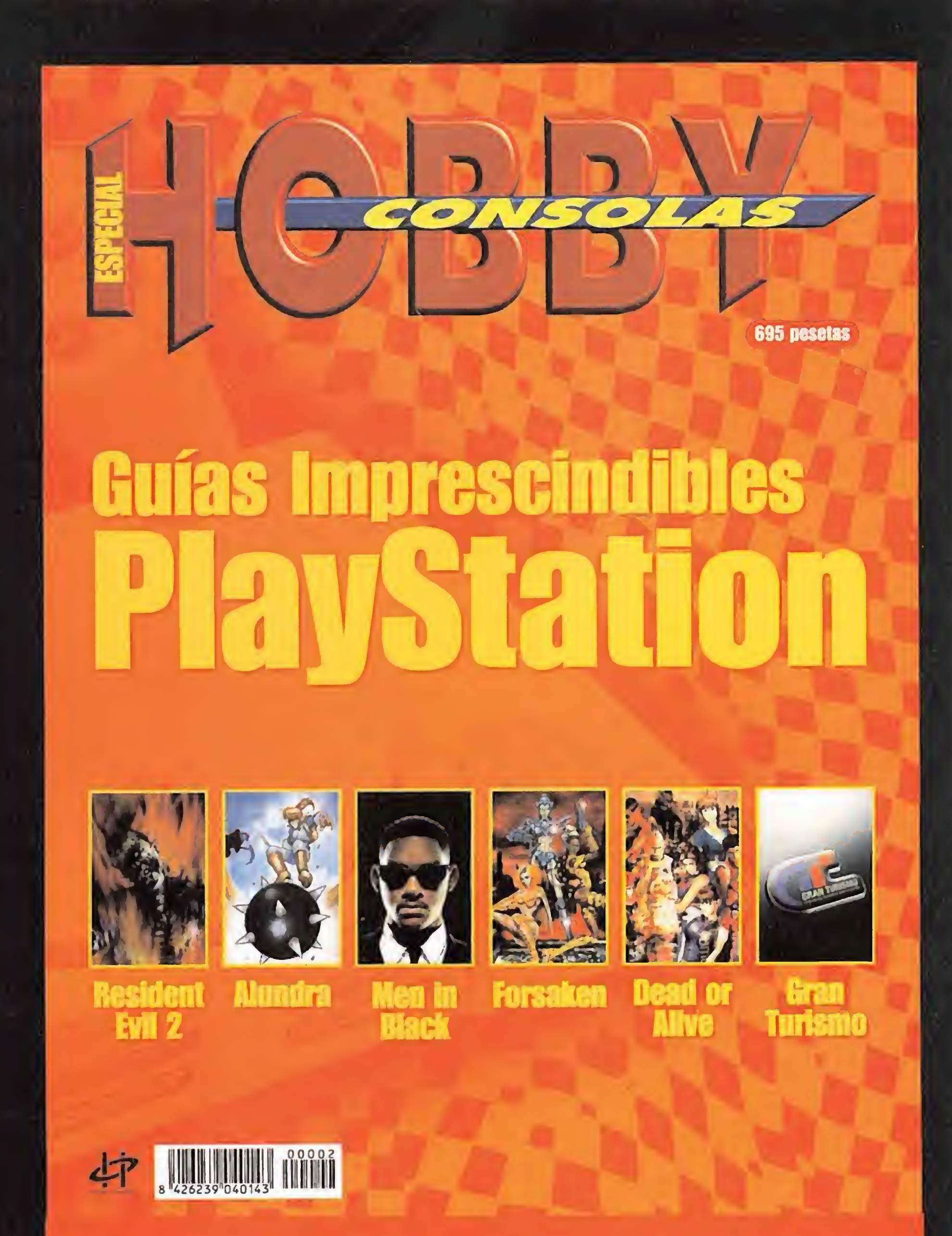
• GRAN TURISMO •
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

• FORSAKEN •
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

• MEN IN BLACK •
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

• ALUNDRA •
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

• DEAD OR ALIVE •
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.




## A la venta a partir del 1 de agosto.

Si no encuentras esta revista en tu punto de venta habitual, llámanos al teléfono: 91 654 84 19 y te la enviaremos por correo (sin gastos de envío).
Horario: de 9h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. de lunes a viernes

ES UNA PUBLICACIÓN DE






# Misión imposible

Demasiados bytes. Demasiados datos. Demasiado calor. Hasta las fieles y disciplinadas computadoras del Pentágono sudan desesperadas bajo la presión de las temperaturas del verano, mientras algunas RAM evaporan ya sus últimos datos erróneos, en un desafiante intento por transpirar las miles de operaciones estratégico-logísticas que sus "cabecitas de silicio" han tenido que aguantar a lo largo del día. ¿No sería mejor echar una partidita WWW-Internacional al "Worms D.C." y desmantelar tanto artilugio armamentista y tanta "mala-uva" acumulada?, pensarán las pobres máquinas colapsadas por la cantidad de ajetreo-bélico-binario.

En otro lado, en otro lugar, en casa de Mr. William "Microsoft" Gates, el multimillonario disfruta de un relajante baño en su yacuzzi-con-música 3D-spectral-surround, mientras con algunas mini-herramientas, un diminuto portátil y un ovillo de cables, intenta conectar su tan discutido "Explorador" para hacerlo funcionar en una "Nintendo 64" punteándola con una "PlayStation" y dándole salida por el monitor de su "Game-Boy" de color rosa. ¡Qué suerte tienen estos magnates! ¡Siempre que quieren se van de vacaciones! Por cierto, según me indica el teletipo de mi reloj-computador de pulsera, dentro de quince minutos tengo reserva en el vuelo 707 –tocad madera– con destino a Miami para resolver no sé que "Misión Imposible" de esas. Espero tener tiempo para ver chicas y poder bañarme. 21:54 P.M. Salgo deprisa y me subo al Ferrari "Testarossa" rojo –de segunda mano–, piso a fondo el acelerador –como si estuviese jugando al "Out Run"– y pongo rumbo al aeropuerto. Paso veloz la aduana y el escáner... –¿Algo que declarar, señor? –No, nada... unas cosillas...; algunos disfraces, dos pistolas "Smith &Wesson", un arpón de pesca, pasaportes falsos... y ¡olvidé el carnet de agente secreto! Tres horas en comisaría hasta que me sueltan.

Por fin dentro del "Boeing". Durante el viaje nocturno, elijo en el menú de mi vídeo-reloj la maravillosa "French-Connection", una clásica del espionaje: Fernando Rey, Gene Hackman... y ¡ZZZzzzz! –¡Sr. Flannaghan, señor, despierte! Y hemos llegado. Por la ventanilla del avión entran las primera luces de la mañana. La preciosa azafata –¡despertador!– de rubios cabellos, me entrega un pequeño paquete sellado. En su interior encuentro una vieja cinta de videojuego de 8 bit "Spy Vs. Spy" COMMODORE 64 –muestra la carcasa–. Tras introducirla en el reproductor del asiento , una voz familiar me habla con tono de preocupación: "Hola, F.X. Si el avión no se ha estrellado y no te han devorado los tiburones, debes de apresurarte para resolver la misión. Hay un "lemming" en nuestra organización trabajando para el enemigo. Cuando llegues, ponte en contacto con el agente ZX. Esta grabación se autodestruirá en...". Mientras la casete se chamusca sobre la tapicería, desciendo del avión a toda pastilla, agarro un taxi y voy directo a encontrarme con el contacto en un chiringuito de helados Camy en las playas de Miami Beach. –Un Maxi-Bond por favor, –le pido al vendedor de helados–, que no es otro que ZX "el agente camaleón". Mientras el helado se derrite y a mí se me cae la "baba" por el panorama de chicas en bikini que desfilan ante mis ojos, ZX me comenta que uno de los nuestros se ha fugado con un mini-cd lleno de datos clasificados de alto secreto: La versión española del Windows "Ventanas 99" –compatible con todos los sistemas–; las últimas fotos de satélite que muestran la cara oculta de la luna llena de banderas españolas y el esquema de un nuevo chip-inteligente que configura él solito cualquier periférico que se conecte a un equipo informático –¡el sueño de todo usuario!–.

–¿Dónde han visto por última vez al "topo"? –pregunto mientras observo a un par de chicas que se ríen de mí señalando el "manchurrón" de helado en la solapa de mi flamante "smoking" blanco–. –Yo de ti buscaría en el aeropuerto, creo que intentará salir del país y venderlo a los japoneses a un buen precio, –terminó ZX–.

Sin pagar el helado, con la mancha de chocolate y los zapatos llenos de arena, me apresuro hacia el aeropuerto. Aunque el hall está lleno de gente, me acerco a una de las ventanillas a preguntar cuándo sale el primer vuelo destino Japón. –Dentro de 30 minutos, señor –responde la chica de recepción–. ¡30 minutos! Busco desesperado a alguien sospechoso entre los mostradores del vuelo a Japón: una chica sonriente, un grupo de turistas chinos, dos viejecitas con una bolsa de galletas... ¡ahí está! Un pequeño hombrecillo con cara de japonés maleducado y el pelo pintado de "verde" en espera de la fila mientras simula escuchar música en un portátil de mini-cds. Me dirijo por detrás, le sacudo dos mamporros, le quito el reproductor y le entrego a la policía. ¡Caso resuelto!

En el vuelo de regreso, otra vídeo-peli, "La Sirenita" de Disney –¡ya estoy harto de historias espías!–; y otro mensaje del jefe: "Hola F.X. Espero que hayas recuperado el "mini-cd". De lo contrario, en vez de un ascenso, ¡te enviaré con el Inspector Gadget!... Esta grabación...". ¡Claro que lo he resuelto! ¡Soy un genio del espionaje! –exclamo–. Extraigo de mi bolsillo el mini-cd del japonés, lo introduje en el portátil y me dispongo a ver el menú de datos secretos... "Do you wanna be my lover ¡na, na, na, na, na, na, na, na...!". ¡Ostras! es un CD de las Spice Girls! ¡Vaya chasco! ¿dónde vivirá este tal "Gadget"...?

*Rafael Rueda*

# F-15 (II)

**Hola de nuevo, bienvenidos a la Escuela de Pilotos. El mes pasado os introdujimos a la nueva "máquina" del género de la simulación de vuelo, el «F-15» de Jane y EA, y no por el insoportable calor de estos días estivales vamos a dejar de lado nuestra cita mensual -pensad que ahí arriba hay momentos en que las situaciones serán aún peores-.**




## Comunicación total

Quedamos en que en esta segunda entrega de la serie dedicada a «F-15» os comentaríamos en detalle cómo es la cabina del avión y, sobre todo, algo de lo más destacable de este sim, el modelado de las comunicaciones.

### DENTRO DE LA CABINA

La parte delantera de la cabina se presenta en la pantalla en dos mitades. La zona superior muestra el consabido HUD y las dos pantallas multifunción (MFDs) de los laterales. Si miramos la parte inferior del panel de mandos encontraremos la tercera MFD y toda la importación referente al vuelo de forma analógica, –ya se sabe, por aquello de si los datos digitales fallan, no hay nada como un buen relojito con todas sus agujas y demás componentes estables–.

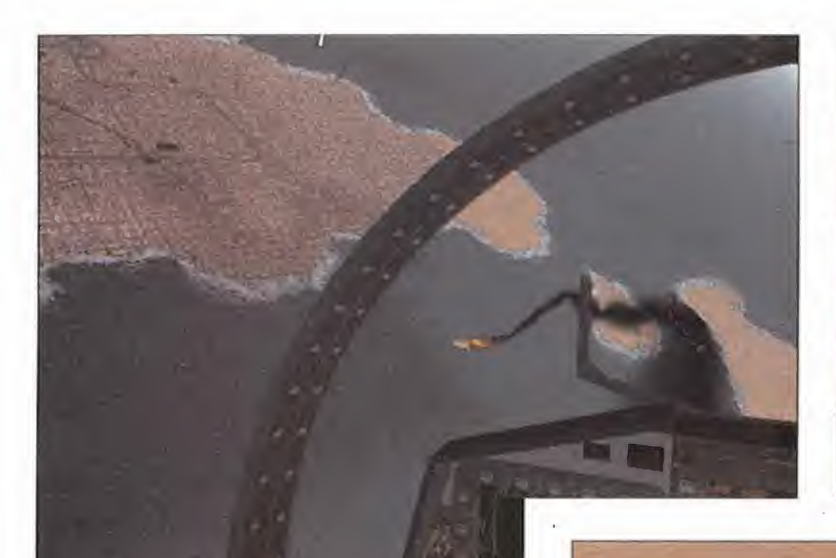
Desde esta posición podemos disfrutar de vistas del exterior de la cabina desde todos los ángulos, e incluso de las vistas desde el puesto de nuestro oficial de navegación –el WSO, o copiloto–.

Hasta aquí tal vez nada nuevo, pero si rascamos algo más entonces podremos darnos cuenta que TODOS los botones que están representados en el panel de mandos, cualesquiera que sean, funcionan con sólo poner el ratón encima y hacer "clic". Es decir, el cockpit es totalmente interactivo, y si nuestra destreza con el ratón incorporado en el mando de gases nos lo permite, realmente podremos prescindir del teclado del PC cada vez que nos sentemos en la cabina del F-15. Podremos cambiar todos los modos de navegación y combate que existen en el HUD y en los MFDs, así como seleccionar el armamento, sensores de radar o infrarrojos, etc. ¡De nuevo, sí es real en el F-15, lo tenemos en el «F-15» de Jane!

Otro detalle destacable es que los MFDs se pueden programar a nuestro gusto, de manera que se pueden crear «macros» dependiendo de las situaciones

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
*pilotos.micromania@hobbypress.es*



La suavidad de los movimientos en la cabina virtual contribuye a aumentar el realismo.




La gran calidad gráfica permite leer con toda claridad cualquier indicador con un vistazo.

que busquemos o en las que nos encuentran. Otro aspecto novedoso del cockpit del «F-15» de Jane es el panel UFC. Situado entre los dos MFDs laterales, va más allá de lo que a veces pasa en otros juegos, donde es meramente decorativo o se limita a dar información estática. En este caso, el UFC nos permite acceder a datos tan importantes, como menús para los límites de nuestras emisiones de radar, para el sistema de alarma por baja altitud (LAW) o para el sistema de ayuda para la navegación táctica (TCN). También podremos informarnos de los datos de IFF (identificación de enemigos o aliados), datos variados del HUD, los modos de autopiloto, etc. La lista es interminable, y aprender a manejarlo es bastante difícil, aunque con el tiempo su gran utilidad nos hace demandar más su uso.

Todo lo contado de la cabina hasta ahora es para el modo de vistas estático. Evidentemente, también hay un sistema de cabina virtual y, evidentemente, es tan brillante como el resto de lo comentado, dando aún más estabilidad al conjunto total. La cabina virtual es absolutamente suave, de movimientos naturales y esperados, sin brusquedades pero sin ser lenta. La sensación es tan real como estar moviendo la cabeza de verdad. Es como si los programadores hubiesen modelado los movimientos de la cabeza humana perfectamente. Además, todas las vistas de seguimiento de objetivos contemplan la posibilidad de seguir el blanco cazado en el momento, o bien el que el oficial de navegación tiene seleccionado. Esto llega a ser realmente cómodo, puesto que en el caso de que estemos centrando el vuelo sobre un objetivo terrestre para soltar la carga mortal, y en ese preciso instante nuestro WSO caza un SAM que se aproxima amenazante hacia nosotros, en un momento dado podremos elegir la vista de seguimiento del WSO, y así poder maniobrar correctamente para evadir elegantemente el misil, cual paso de ballet se tratase. Por supuesto, la calidad gráfica del juego es tal que aun viendo los tres MFDs en la cabina virtual, los datos son absolutamente legibles, con lo cual de un solo vistazo tendremos toda la información, sin necesidad de cambiar la pantalla, y por lo tanto sin tener que perder de

**Las sensaciones son tan reales que nos parece estar moviendo la cabeza de verdad**











vista al pájaro que nos está estorbando, o al que estamos dando caza.
Y todo esto es sólo una pequeña parte de lo que el cockpit nos ofrece, porque hay toneladas de vistas posibles, e incluso algunas de ellas no están disponibles desde un principio, sino que tendremos que configurarlas en el menú de configuración del juego.

**Nuestro avión es sólo una parte de un entorno que parece vivo y real**

## TODOS JUEGAN

Ya dijimos en el número pasado que las comunicaciones y los sonidos eran soberbios, excelentes, de lo mejor. Y lo más destacable era que el contacto con los demás participantes del vuelo y la misión era constante y tremendamente real. Pues bien, en lo que no entramos fue en decir que estas comunicaciones pueden ser recíprocas, es decir, nosotros también podemos tener una extensa charla con nuestros compañeros.
Hay dos menús principales de comunicaciones en el «F-15» de Jane; a uno se accede con la tecla de tabulación, y al segundo con esta misma tecla combinada con la tecla de mayúsculas (SHIFT-TAB). El menú que nos brinda la tecla TAB tiene los comandos para el avión numero 2 –nuestro Wingman–, para los números 3 y 4 –nuestros Elementos del vuelo–, para el resto de los aviones que participan en una misión, números del 5 al 8 –nuestra División–, y por ultimo, comidos para todo el grupo de vuelo completo. A su vez, el acceso a cada uno de estos cuatro menús nos muestra una nueva lista general de posibilidades, entre las que destacan cazar enemigos, limpiar las zonas derecha o izquierda, cubrir y protegernos, o interceptar, volver a la base... Aún más, algunos de estos nuevos comandos poseen su propio submenú, donde cada vez se especifica la orden a dar. Las posibilidades de comunicaciones son tan extensas que podemos encontrar hasta 31 mandatos diferentes para los wingman. ¿Muchos?, tal vez, pero al final casi siempre se usan todos, sólo es cuestión de aguantar en el aire todo lo posible...
Por lo tanto, si queremos cambiar el rumbo de la misión, o la formación del vuelo, podremos ordenar un solo mandato a todo el grupo –esto ya se vio en «EF2000»–. Pero si además tenemos dos cazas enemigos que nos estorban, podemos ordenar específicamente a los pájaros 3 y 4 que se encarguen de ellos, mientras que el número 2 mantiene la formación y el



rumbo protegiéndonos la espalda. Por supuesto, cada vez que se lleva a cabo esto, los compañeros informan religiosamente de todo lo que sucede en cada momento. Incluso si fuera de nuestra formación hay más aviones en vuelo, podremos llegar a comunicarnos con ellos y mandar nuevos parámetros desde el menú de División.

En fin, que las combinaciones son múltiples. Volando con «F-15», aún sin estar en modo de red, hemos experimentado la misma sensación que cuando Micromania estuvo en Inglaterra en el NetMeet organizado por la revista Enemy Lock On!, con ocho PCs conectados, con intercomunicadores, y organizando grupos de vuelo completos, con cobertura aérea, con limpieza de suelo, con objetivos primarios y secundarios. Fue fascinante, y ahora por fin de nuevo la misma sensación, sin necesidad de montar el follón –pero muy divertido– que supuso aquella reunión.

Todo este mundo de comunicaciones, y todo este sobre control del juego, hacen que la inteligencia artificial del juego sea secundaria frente a la inteligencia natural... ¿cuál?... ¡la nuestra propia! De todas maneras, la AI de los wingman y demás pilotos es excelente y bien modelada, pero ahora el estratega no es el ordenador al 100%, sino que nosotros tenemos en nuestra cabeza decisiones muy importantes, con lo cual deberemos de estudiar y repasar todos los datos de estrategia que tengamos por ahí perdidos, ya que un piloto de "fin de semana" no siempre recuerda todo en el momento más necesario.



***Entre otras muchas opciones, «F-15» permite configurar todas las vistas deseadas desde el menú principal del juego.***

### LOS COLEGAS LOS PONE JANE

No podemos decir que un PC puede sustituir a un buen amigo...

No podemos decir que jugar sólo es mejor que hacerlo en red...

Pero por lo menos, «F-15» de Jane hace que si no hay más remedio que jugar solos, esta sensación no la tengamos, y creamos que todos nuestros amigos están ahí arriba.

La sensación de acompañamiento es brutalmente buena, todo esta vivo, todo es real, y nosotros en nuestro avión somos una parte de todo este fregado –pero una parte con mucho peso, eso sí–.

El mes que viene, en la ultima entrega de este sim, os contaremos como es el editor de misiones y el modo de campaña. Paciencia.



***Aunque la inteligencia artificial de todos los "wingman" está perfectamente modelada, la estrategia no depende sólo del ordenador.***

*G. "SHARKY" C.*

## Flaps arriba Flaps abajo

Hola de nuevo. Lo primero de todo pedir disculpas por la ausencia de esta columna el mes pasado, pero algunos problemas técnicos de última hora impidieron la inclusión de la misma en la sección.

Iván Soler Barnes (Barcelona), nos manda una simpática carta pidiendo ayuda para integrarse en nuestro mundillo de los sim de combate. Iván, desde estas líneas es difícil aconsejarte, puesto que el número de títulos en el mercado es muy extenso. Tal vez merezca la pena que, para empezar, no hagas la locura de comprar un sim fuerte de última moda, porque además del desembolso grande de dinero que supone, lo más probable es que te aburras y desesperes al no sacar tajada del juego. Por esta razón, te recomiendo que busques antiguos títulos, como «US Navy Fighter» o «US Navy Marines». Son juegos antiguos, por lo tanto baratos, y que para iniciarse son lo mejor del mercado, pues en muchos aspectos son rigurosos con la simulación, y en otros aspectos facilitan tremendamente la labor de aprender a pilotar, a navegar, a bombardear, etc.

Estos dos títulos sólo son orientativos, puesto que hay muchos más –«A-10 Cuba», «Fleet Defender», «Tornado», «Falcon 3.0»...–, con lo cual lo mejor que puedes hacer es recuperar números atrasados y leer los artículos de estos juegos. Así por lo menos podrás elegir el que más te convenga.

Otra circunstancia tuya es el problemilla con el sonido. Tranquilo, casi todos los juegos se pueden disfrutar sin necesidad de tener que enterarte de todas las comunicaciones. Además, éstas casi siempre se escriben en la pantalla, de una u otra manera. Lo más difícil es encontrar juegos en el que estos datos se ofrezcan en castellano.

Un pequeño capón para un lector. Braulio nos felicita efusivamente, ¡muchas gracias!, Mad Max recibe saludos también, pero a la vez nos "enfadamos" un poco por pedir que te pasemos trucos para «Comanche 3». Trucos del tipo de ser invencible, tener todas la armas, numero ilimitado de helicopteros, etc. Braulio, siento no poder contestarte, pero es que esos trucos son los que hacen que un sim deje de ser un simulador, y se convierta en un arcade. Los simuladores son para recrear una situación real, y todo lo que se salga de eso hace que deje de haber interés, y el juego sea aburrido y repetitivo, pues deja de ser un reto. Por esa razón yo no conozco ese tipo de trucos, porque no los uso. Si te apetece machacar a diestro y siniestro, juega con «Quake II» o «Unreal», seguro que lo disfrutarás. Cuando vueles –observad que digo "volar" y no "jugar"– con «Comanche 3», entonces sé serio y vuela de verdad. ¡Hey! No te enfades, es sólo un pequeño capón... Vigila tus seis, gracias a Dios tus enemigos no son invencibles y sí se pueden derribar.

Hasta el mes que viene.

Por Santiago Erice

Pop melódico de maneras suaves

## LA OREJA DE VAN GOGH



El primer trabajo discográfico de La Oreja de Van Gogh, «Dile al Sol», es una colección de doce canciones de pop melódico y maneras suaves; de historias sencillas en las que las pasiones transcurren de una manera apacible; donde aquellas pasiones que despierta el amor, el deseo, la naturaleza o la soledad no se expresan de forma airada. Quinteto donostiarra con la voz de Amaia Montero al frente, La Oreja de Van Gogh bebe musicalmente de fuentes como la simplicidad naif de Le Mans, el lado adolescente de Duncan Dhu o la tensión contenida de 21 Japonesas –por citar tres referencias cercanas al grupo, por lo menos geográficamente–. Sueños y pesadillas, melancolías, ausencias, desamor o atardeceres juntos al mar donde prima la escucha individual sobre la colectiva.

Colonias **terrícolas** en la galaxia

## PERDIDOS EN EL ESPACIO



Serie de televisión de éxito cuando nuestros padres eran castigados por llegar tarde a casa o suspender los exámenes –¡sí, ellos también!–; «Perdidos en el Espacio» se ha llevado ahora a la pantalla grande con reparto contemporáneo –Gary Oldman, William Hurt, Matt LeBlanc, Mimi Rogers, Heather Graham, Lacey Chabert y el niño Jack Johnson–, director oscuro pero competente en este tipo de producciones –Stephen Hopkins, el de la quinta parte de «Pesadilla en Elm Street» o la segunda de «Depredador»–, taquilla que quita el hipo en USA –desplazó del número uno de las listas a la aburridísima «Titanic»–, presupuesto multimillonario –100 millones de dólares, lo nunca visto en una productora que no forma parte del selecto club de las grandes– y efectos especiales a mogollón –dice la publicidad que más del doble que en «Parque Jurásico» o «Depredador 2»–.
«Perdidos en el Espacio» refleja las aventuras de la primera familia humana llamada a colonizar el Cosmos. Embarcada en la nave Júpiter 2, su objetivo es establecerse en el planeta Alpha Prima.
Un sabotaje del malo de turno rompe sus planes y obligará a los protas a luchar por su supervivencia y a correr mil y una aventuras en las que no faltará de nada: explosiones planetarias, arañas espaciales, naves alienígenas, trajes criónicos, robots, simpáticos monos de otros mundos y demás elementos –conocidos o no–, propios de cualquier largometraje de ciencia ficción que se precie.



Disparates **reunidos**, segunda parte

## LOS VISITANTES REGRESAN POR EL TUNEL DEL TIEMPO



Teniendo en cuenta la gran cantidad de horas extras que tuvieron que hacer los taquilleros de los cines donde se proyectó «Los Visitantes», era inevitable el rodaje de la segunda parte de esta saga de disparates reunidos en hora y media de película. Titulada «Los Visitantes Regresan por el Túnel del Tiempo», vuelve a jugar con las paradojas y embrollos de unos personajes de la Edad Media trasladados a nuestro siglo.
En la dirección repite el francés Jean-Marie Poiré, que dirige a actores como Christian Clavier, Muriel Robin o Marie-Chantal Chazel. Y todo empieza donde terminó la primera parte; con Jacquart de regreso a la Edad Media y Jacquouille en el presente. El túnel del tiempo no se ha cerrado y el trasiego de épocas y personajes hace el resto: comedia, acción y efectos especiales más locos y desmadrados que nunca.

## Más allá del **cine** de catástrofes

# ARMAGEDDON





El film «Armageddon» va mucho más allá en el cine con la catástrofe como protagonista. Aquí el peligro no es un avión con unos centenares de personas a bordo, un rascacielos en llamas o un tornado que menea el aire con más velocidad de la cuenta; aquí el peligro es un asteroide, y la Tierra al completo su víctima potencial. Si la misión suicida que la NASA envía al espacio para que destruya el citado asteroide no tiene éxito, el impacto que, se supone, acabó con los dinosaurios hace millones de años, será similar al que ahora extinguirá al ser humano –¿a qué se deberá que mostremos tanto interés, ya sea en la vida real o en la ficción, en cargarnos el único planeta que tenemos?–.

Además de las posibilidades del argumento «Armageddon» ha contado para convertirse en éxito de taquilla con un director como Michael Bay –que ya demostró cómo regular eficazmente la adrenalina y la tensión en «La Roca»–, y con una colección de actores entre los que destacan Bruce Willis, Billy, Ben Affleck, Bob Thornton y Liv Tyler.

## Rumba **callejera** en el sur andaluz

# NAVAJITA PLATEÁ

Navajita Plateá, el dúo formado por Curro y Pelé, ya ha mostrado su tercera entrega de canciones; un álbum titulado «Desde Mi Azotea» porque las composiciones han salido más apegadas a sus raíces, a sus vivencias, a la tierra de Jerez de donde son originarios, a los colegas y lugares donde transcurre cualquier día del año su existencia. Navajita Plateá nació como grupo en 1.992 y la banda sonora de la película «Días Contados» supuso su lanzamiento popular. El éxito de la canción «Frío sin Ti», incluida en su segundo álbum, «Contratiempos», convirtió al dúo en uno de los fenómenos de la pasada temporada verano-otoño. En su música conviven en armonía sonidos negros norteamericanos –blues, soul– con la particular forma de entender la rumba callejera en el sur andaluz.



## Dibujos **animados** de carne y hueso

# MR. MAGOO



En tebeos, en la tele o en el más extravagante objeto de merchandising imaginable, con las aventuras de Mr. Magoo han disfrutado varias generaciones de pequeños y grandes. Lo que nació como un dibujo animado, ahora se ha convertido en un largometraje con seres de carne y hueso, con un papel protagonista para el actor Leslie Nilsen –él es Mr. Magoo, por supuesto– y las labores de dirección a cargo de Stanley Tong –realizador de Hong Kong, cuyos mayores éxitos han venido de la mano de Jackie Chan–.

«Mr. Magoo» es una comedia de aventuras en la que el excéntrico y, sobre todo, despistado millonario circula por un montón de situaciones de peligro sin que atine a percatarse de ello. Ladrones de piedras preciosas, mafiosos colombianos, agentes de la CIA y del FBI, asesinos y, en general, toda clase de delincuentes van detrás de Mr. Magoo para quedarse con una valiosa joya. El protagonista sólo cuenta con dos ángeles de la guardia: su sobrino Waldo y su perro Agnus. El resto es una sucesión de escenas, a cuál más disparatada, sin un momento de respiro para nadie que no sea... Mr. Magoo.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

## BROKEN SWORD

¿Qué tengo que hacer en Francia?
*Javier Cuadros. Granada.*

**En la iglesia de Montfauÿon, enseña el cáliz al monje y permítele que lo limpie. Ahora examina la tumba a mano derecha, la del muro trasero, mira el pergamino en la mano de la estatua y sabrás hacer interactuar las lentes con el pergamino. Habla con el monje de nuevo para recuperar el cáliz y acude al museo. Si hablas con Lobineau sobre Baphomet, podrás acudir a ese sitio mirando en el mapa de París.**

¿Qué me falta por hacer en Siria?
*Francisco Javier Borreguero. Cáceres.*
*Miguel J. Moratal. Valencia.*

**Habla con Duane y véndele la estatuilla a cambio de una factura de 50 dólares. Ahora vuelve con Ultar y enséñale la fotografía, habla con Ultar hasta que se ofrezca a llevarte a la colina de la Cabeza de Toro, y entonces podrás pagarle con los 50 dólares. Encuéntrate más tarde con Ultar en el camión y entrégale la toalla; coge entonces la vara de los arbustos y úsala en la toalla cortada, luego emplea tu invento sobre la grieta en el borde del risco para descender, y mira el nicho en la roca hasta que encuentres un anillo.**

## DRÁSCULA

¿Cómo se consigue utilizar la palanca de Frankenstein?
*Alejandra Gómez. Orense.*

**En el torreón número 1 encontrarás a Frankenstein: usa el cerebro y los tornillos en él, coge enchufe del suelo, enchúfalo y acciona la palanca. Sigue a Franky y, detrás de la reja del dormitorio de Dráscula, dirígete hacia el fondo y entra en su dormitorio de verdad abre el ataúd y quédate encerrado y atrapado.**

¿Qué se le da al lobo vegetariano?
*Alejandra Gómez. Orense.*

**Ya en el torreón 3, usa el hueso en el hombre-lobo y deshazte así de él, pues no puede reprimir sus instintos y sale disparado por la ventana tras el hueso que hemos tirado. Ahora sal, y como el hombre-lobo ya no está de guardia, verás que hay un torreón, el 4º, al que hay que ir. Entra y baja; al intentar abrir la reja se activará un detector; míralo y coge los tornillos de lámina de la derecha de las rejas.**

## PRISONER OF ICE

¿Cómo consigo liberarme en el calabozo de los alemanes?
*Nil y Eugeni Vidal. Barcelona.*

**En la base situada en medio del ártico de los alemanes, Parker tiene que llamar la atención de Ryan, que recoge todos los utensilios de encima de la mesa, y con la cuchara hará un agujero en la pared para poder comunicarse con el anciano. Tras oír lo que él le tiene que contar, recoge un taburete y espera a que llegue Dietrich, él te da dará minutos para firmar la hoja. Una vez se hayan ido, usa el papel en el lavabo para atascarlo. Al acudir el guarda para averiguar qué pasa con tanta agua malgastada, Ryan le golpeará con el taburete, ocúltale, regístrale, quítale las llaves y enciérrate dentro; luego, mueve la mesa, coloca el taburete sobre la mesa, él sobre el taburete, y con la cuchara multiuso, quita los tornillos de la rejilla del techo y huye por los conductos de aire. Mientras huyas, capta fragmentos de las conversaciones de los guardas alemanes.**

¿Cómo me libro del prisionero descongelado en el altar?
*Javier. E-mail.*

**Tras descongelarlo, mete la palanca en la lava, usa el hierro candente sobre la rueda de la vagoneta, empuja vagoneta y sal corriendo a toda velocidad por puerta abierta. Ahora mete la palanca entre las aspas de la hélice más grande que coges, y una vez hecho esto, métete por el resquicio abierto.**

## SHERLOCK HOLMES

¿Qué es todo lo que hay que hacer en la perfumería?
*Anónimo. E-mail.*

**Intenta hablar con una joven sirvienta que barre el local, fíjate en que la única vitrina vacía tiene una placa con la inscripción "La Cote D'Azur" y pídesela a la dueña. Belle tendrá que entrar en la trastienda para coger un frasco y en ese momento aprovecha rápidamente su ausencia para hablar con la joven sirvienta. Ésta te dirá que el joven jugador de rugby que buscas fumaba cigarrillos de la marca "Senior Service". Belle regresará con el frasco de perfume, pero para entonces tendrás toda la información que necesitas.**

## SHERLOCK HOLMES 2

¿Cómo puedo conseguir hablar con Lord Brumwell?
*Manuel Rodríguez. Alicante.*

**Lady Brumwell, en principio, os recibirá atravesando un lujoso vestíbulo decorado con impresionantes obras de arte, donde seréis recibidos por la señora de la casa. Inicialmente, se mostrará contraria a que veáis a su marido, pero terminará accediendo cuando Holmes le hable de la carta que tenía en su poder.**

¿Qué hay que hacer para entrar en las habitaciones del hospital?
*Carlos López*

**Habla con la enfermera en vano, interésate por el pobre que espera en una camilla a que alguien le atienda. Después de esto, pregunta a la enfermera por el forense McCabe, y te dejará colarte.**

## THE LAST EXPRESS

¿Cómo se consigue pasar Viena?
*Jose Luis Gómez. Tarragona.*

**En la cola del convoy encontrarás un techo acristalado, rómpelo, baja hasta el suelo del vagón, localiza un espacio entre el tapiz subido de tono y la especie de armario, en el cual hay un resorte. Este resorte, una vez pulsado, abre la caja fuerte y te podrás llevar el dinero... aunque para ello necesitas salir por la puerta, pasando ante el atónito público del concierto y el iracundo, aunque disimule, Kronos. Una vez concluido el concierto, hay que mostrarle a Schmidt, en su compartimento –alrededor de las 16:45– el dinero, hecho esto, y tras hablar con Kahina, acude a ver a Kronos con el maletín y devuélveselo. Milos quedará complacido porque hay un espía que le advierte de que tú has dado el dinero a Schmidt, pero no de que ya no tiene el dinero, incluso se le puede visitar luego en su compartimento para tratar de averiguar más cosas sobre la muerte de Tyler. Ahora Kahina tratará de robar el huevo, y no vale la pena esconderlo, lo encuentra igualmente, recógelo y llévalo encima. A las 17:05 el jefe de tren saldrá para informar a los pasajeros de que falta una hora para llegar a Viena. Aprovecha ese momento para visitar el vagón de mercancías... que ya no tiene el compartimento de carga cerrado, investiga qué contienen los cajones de Schmidt... sólo para que la serbia amiga de Milos intente acuchillarle, tras esquivar sus golpes, la señorita Wolf acudirá al rescate. Una vez concluidas las explicaciones, el tren llegará a Viena.**

¿Qué tengo que hacer con el pájaro de fuego?
*Raúl López. Barcelona.*

**Cuando tengas el huevo-pájaro de fuego, ve a tu compartimento. Saliendo del lavabo por el compartimento escucharás las extrañas palabras del anciano aristócrata ruso, allí tendrás bajo la puerta la traducción de Tatiana de las palabras del pergamino, léelo, ahora hay que observar el huevo; hay que pulsar, en este orden, las piedras preciosas siguientes: trozo de tierra tocando la Antártida –gema verde–, Inglaterra, Tíbet, Isla de Pascua –Oeste de Chile– y Jerusalén, las pistas están en la traducción del pergamino. Se abrirá un orificio, mete el dedo en él y toca el silbato, ahora tienes que conseguir el dinero pero sin entregar el huevo.**

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
**MICROMANÍA**
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
**MICROMANÍA – S.O.S. WARE**

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**sosware.micromania@hobbypress.es**




## basic

- Caja Mini-torre
- Placa TX PRO
- Micro IBM/CYRIX 200 Mhz con la tecnología MMX
- Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
- Disco duro 2.1 U-DMA2
- Sonido 16 bits
- CD-ROM 24X
- Disquetera 3,5
- Memoria EDO 32 Mb
- Monitor 14" 0.28 BR NE
- Teclado Windows 95
- Ratón Genius Easy Mouse
- Altavoces y Micrófono

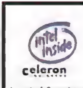
**89.900**






## Línea POWER celeron






- Caja Semi-torre ATX
- Placa INTEL MUAI/MURCIA (sonido y VGA AGP integrada)
- Micro Intel Celeron
- Memoria SDRAM 32 Mb
- Disco duro Fujitsu 2,1 Gb IDE U-DMA2
- Disquetera 3 1/2
- CD-Rom LG 32x
- Monitor 14" LG 44i Digital
- Teclado Genius PS/2 W 95
- Ratón Genius NetMouse PS/2
- Altavoces 60w
- Micrófono de sobremesa
- Pack de Software

**266 MHZ-144.900**
**300 MHZ-154.900**

## Línea HOME mmx

- Caja Mini-torre
- Placa con chipset TX-PRO
- Micro Intel Pentium MMX™
- T. gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
- Sonido 16 bits compatible Sound Blaster
- Disco duro 2.1 U-DMA2
- CD-ROM 24X
- Disquetera 3,5
- Memoria 32 Mb EDO
- Monitor 14" 0.28 BR NE
- Teclado Windows 95
- Ratón Genius Easy Mouse
- Altavoces 60w
- Micrófono
- Pack Software

**200 MHZ-104.900**
**233 MHZ-109.900**




## Línea HOME pentium II

- Caja semi-torre
- Placa con chipset Intel 440-LX
- Micro Intel Pentium II®
- T. gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
- Sonido 16 bits compatible Sound Blaster
- Disco duro 2.1 U-DMA2
- CD-ROM 24X
- Disquetera 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM
- Monitor Goldstar LG-44i 14"
- Teclado Windows 95
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Altavoces 60w
- Micrófono
- Pack Software

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES
3 AÑOS MANO DE OBRA

**233 MHZ-129.900**
**266 MHZ-134.900**
**300 MHZ-144.900**
**333 MHZ-164.900**

## Línea POWER mmx

- Caja Mini-torre (Lujo)
- Placa con chipset Intel 439-TX
- Micro Intel Pentium MMX
- Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (4 Mb)
- Tarjeta sonido Sound Blaster 16 PnP
- Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
- CD-ROM LG 32x
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria SDRAM 32 Mb
- Monitor GoldStar LG-44i 14"
- Teclado Genius Windows 95
- Ratón Genius NetMouse
- Altavoces 60w
- Micrófono
- Pack Software




**200 MHZ-129.900**
**233 MHZ-134.900**

intel inside pentium

## Línea POWER pentium II

- Caja Gran torre ATX (Lujo)
- Placa Intel SEATTLE® con chipset i440-BX
- Micro Intel Pentium II
- Tarjeta gráfica AGP S3-Virge GX/2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster AWE 64
- Disco duro Fujitsu 3.2 U-DMA2
- CD-ROM LG 32x
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM (100)
- Monitor GoldStar LG-44i 14"
- Teclado Mecánico Windows 95
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Altavoces 160w
- Micrófono
- Pack Software

intel inside pentium II

**233 MHZ-179.900**
**266 MHZ-184.900**
**300 MHZ-199.900**
**333 MHZ-224.900**
**350 MHZ-244.900**
**400 MHZ-284.900**

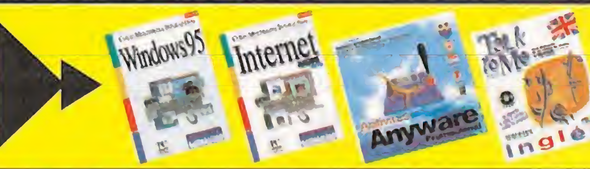
[ Sistema operativo no incluído ] [ Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas. ]







**POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE** (1)




# * TU ORDENADOR A LA CARTA

### DISCOS DUROS

| | |
|---|---|
| Linea HOME | |
| 2,1 a 3,2 U-DMA2 | 2.000 |
| 2,1 a 4,3 U-DMA2 | 4.500 |
| Linea POWER | |
| 2,1 Fujitsu a 2,6 U-DMA2 Fujitsu | 2.000 |
| 2,1 Fujitsu a 3,2 U-DMA2 Fujitsu | 3.000 |
| 3,2 Fujitsu a 4,3 U-DMA2 Fujitsu | 4.500 |
| 3,2 Fujitsu a 5,2 U-DMA2 Fujitsu | 11.000 |
| 3,2 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 IBM | 14.000 |
| 3,2 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 IBM | 24.000 |

### MEMORIA

| | |
|---|---|
| 32 Mb EDO a 64 Mb EDO | 5.000 |
| 32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM | 7.500 |
| 32 Mb SDRAM a 64 Mb (100MHz) | 8.000 |

### CAJAS

| | |
|---|---|
| Linea HOME | |
| Minitorre a Semitorre | 2.000 |
| Act. Pentium II a formato ATX(placa+caja) | 5.000 |
| Linea POWER | |
| Minitorre Lujo a Semitorre Lujo | 7.500 |
| Minitorre Lujo a Torre Lujo | 9.000 |

### TECLADO

| | |
|---|---|
| Win95 a Mecánico W95 | 2.000 |
| Win95 a PS/2 W95 | 2.000 |

### TARJETAS DE SONIDO

| | |
|---|---|
| Linea HOME | |
| Sonido 16 bits a Sound Blaster 16 | 4.000 |
| Linea POWER | |
| De Sound Blaster 16 a: | |
| Sound Blaster AWE 64 value | 6.500 |
| Maxi Sound Dynamic 3D | 8.000 |
| De Sound Blaster AWE 64 | |
| Sound Blaster AWE 64 Gold | 13.500 |

### MONITOR

| | |
|---|---|
| Linea HOME | |
| 14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE | 4.000 |
| 14" 0,28 BR NE A 17" 0,28 BR NE | 27.000 |
| 14" 0,28 BR NE a 14" LG GoldStar | 6.000 |
| Linea POWER | |
| 14" LG-44i a 15" LG-571 (1024*768) | 10.000 |
| 14" LG-44i a 15" LG-571 (1280*1024) | 12.000 |
| 14" LG-44i a 17" LG 771 (1280*1024) | 48.000 |
| 14" LG-44i a 15" Samsung SM500s | 16.000 |
| 14" LG-44i a 15" Samsung SM500b | 23.000 |
| 14" LG-44i a 17" Samsung SM700s | 56.000 |
| 14" LG-44i a 17" Samsung SM700p | 95.000 |
| 14" LG-44i a 15" Sony 100EST 0,25 | 39.000 |
| 14" LG-44i a 15" Sony 100GST 0,25 | 52.000 |

### TARJETAS GRÁFICAS

| | |
|---|---|
| Ampliación SVGA (2MB) | 3.000 |
| S3- Virge 2Mb a Trident 9740 4 Mb (AGP) | 2.000 |
| S3- Virge 4Mb a D. S. Viper 330 PCI | 9.000 |
| S3- Virge GX/2 a Intel Expres 4Mb AGP | 5.000 |
| S3- Virge GX/2 a Millenium II - 4 Mb | 27.000 |
| S3- Virge GX/2 a Millenium II - 8 Mb | 33.000 |
| S3- Virge GC/2 a D. S. Viper 330 AGP | 10.000 |
| S3- Virge GX/2 a D. Stealth Fire GL-1000 | 33.000 |

### SOFTWARE

| | |
|---|---|
| MS-DOS | 6.000 |
| MS-DOS + Windows 3.11 | 14.000 |
| Windows 95 R2 | 15.800 |
| **Windows 98** | **15.800** |
| Lotus SmartSuite | 4.500 |
| Microsoft Home | 4.300 |
| Microsoft Office PYME Ed. 2 | 42.000 |
| OS/2 Warp | 9.000 |

### MODEM

| | |
|---|---|
| Interno HSP-33.6 | 7.000 |
| Zoom 33.6 interno | 12.000 |
| Zoom 33.6 externo | 14.000 |
| Supra 56K interno | 12.000 |
| Supra 56K externo | 15.000 |
| Us-Robotics 33.6 interno WINMODEM | 18.000 |
| Us-Robotics 33.6 externo | 26.000 |

Incluye kit de conexión y acceso Internet

### IMPRESORAS

| | |
|---|---|
| Epson Stylus 300 | 17.990 |
| Epson Stylus 400 | 25.990 |
| Epson Stylus 600 | 35.990 |
| Epson Stylus Photo 700 | 43.990 |
| HP Deskjet 400L | 19.990 |
| HP Deskjet 670c | 25.990 |
| HP Deskjet 690c PLUS | 34.990 |
| HP Deskjet 720c | 43.990 |
| HP Deskjet 890c | 54.990 |
| HP Laserjet 6L | 62.990 |
| Canon BJC-250 | 21.990 |
| Canon BJ-4300 | 33.990 |




**Impresora HP 400L+Escaner Mano Primax Color** — **23.990**

**Aceleradora gráfica con chipset 3Dfx** — **19.990**

**Modem Pocket Tellink 33,6+ 3 meses de conexión gratis a Internet** — **13.990**

pedidos por telÉfono: 902·17·18·19

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC




# HARDWARE

## PRIMAX

### ESCANERS — 2 AÑOS DE GARANTÍA

**COLOR**




5.990

**SOBREMESA 4800 DIRECT**




12.990 — 4800 DPI. Manual en castellano

**SOBREMESA 9600 DIRECT**



19.900

**SOBREMESA PHODOX**



29.500

**SOBREMESA 4800 JEWEL**

23.900 — SCSI • 4800 DPI Incluye Controladora

**SOBREMESA PROFI 9600**

39.900 — SCSI • Resolución de 600x1200

## SUBWOOFER / ALTAVOCES




- 60 W — 2.990
- 120 W — 5.990
- Subwoofer — 12.990



- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

## ACELERADORAS 3Dfx

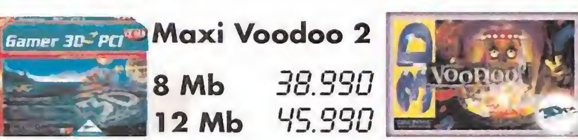



**MaxiGamer** 23.990




**Monster** 21.990

**3D Monster II**
- 8 MB 39.990
- 12 MB 49.990




**Maxi Voodoo 2**
- 8 Mb 38.990
- 12 Mb 45.990

**Creative Blaster (+ JUEGOS)**
- 8 Mb 39.990
- 12 Mb 52.990

*Regalo Game Pad Creative Cobra en el modelo 8Mb*

## MODEMS

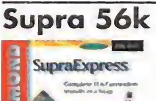
**Zoom 33,6**



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada.
Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantia.

Int: 12.990
Ext: 14.990

**Supra 56k**




Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

Int: 12.490
Ext: 15.990

**US-Robotic 33,6** Ext: 26.990
Int: WinModem 18.990
56e Message 32.990



**Kit Conexión y Acceso GRATIS a Internet al comprar cualquier modelo**

## REGRABADORAS

**Kit Traxdata 2*2*6**






Compuesto por Regrabador IDE+Software de grabación+Rotuladores +CD Virgen+CDRW Virgen+Rotulador

**CDR Traxdata (Plata):** 295
**Etiquetadora Traxdata CDs:** 5.990

## IMPRESORAS



| | |
|---|---|
| Hewlett Packard 400L | 20.490 |
| Hewlett Packard 670 | 27.990 |
| Epson Stylus 300 | 18.490 |
| Epson Stylus 400 | 27.990 |

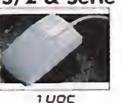
## JOYSTICKS

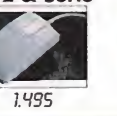
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FIRESTORM ULTRASTRIKER | GENIUS F-21 FLIGHT 2000 | GRAVIS ANALOG PRO | GRAVIS BLACKHAWK | GRAVIS FIREBIRD 2 |
|  | | | | |
| 4.990 | 3.495 | 4.990 | 6.990 | 13.990 |
| GRAVIS GAME PAD | GRAVIS GAME PAD PRO | GRAVIS THUNDERBIRD | MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX | POWERSTATION |
|  | | | | |
| 3.990 | 6.990 | 8.990 | 5.990 | 5.990 |
| SAITEX X36F PROGRAMABLE | SAITEK X-6 31 M | SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO | SIDEWINDER PRECISION PRO | THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP |
|  | | | | |
| 15.995 | 3.995 | 24.990 | 13.990 | 25.990 |
| THRUSTMASTER F-16 FLCS | THRUSTMASTER F-16 TQS | THRUSTMASTER FORMULA T-2 | THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 | THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. |
|  | | | | |
| 24.990 | 24.990 | 20.990 | 12.990 | 15.990 |
| THRUSTMASTER PHAZER PAD | THRUSTMASTER RAGE 3D | THRUSTMASTER TOP GUN | THRUSTMASTER X FIGHTER | VOLANTE+PEDALES PER4MER |
|  | | | | |
| 8.990 | 7.990 | 7.990 | 11.990 | 10.990 |




**SCANMATE COLOR DELUXE** 7.990

**VIDEO HIGHWAY TV** — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.



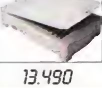


**EASY-MOUSE PS/2 & Serie** 1.495



**TRACK BALL** 3.490





**COLOR PAGE VIEW** 13.490



**EASY PAINTER** — Tableta doméstica de dibujo 9.990






15.990

## MULTIMEDIA

CREATIVE — CREATIVE LABS

**Sound BLASTER AWE 64 VALUE** 15.490







**Sound BLASTER 16 Plug & Play** 8.900




**WEBCAM II** 11.900

- **CABLE MIDI** 3.490
- **CABLE JOYSTICK DOBLE** 1.990
- **MICROFONO** 490
- **MICROFONO+AURICULARES** 790

## ALMACENAMIENTO

**iomega**
- ZIP externo Paralelo 24.990
- ZIP externo SCSI 24.990
- disco ZIP 100 Mb 2.490

**FUJITSU**
- FUJITSU DYNAMO 640 externo SCSI 64.990
- KIT PARALELO 8.490
- CARTUCHO 3.190

## ... y toda una seleccionada oferta de componentes

**PLACA**

| | |
|---|---|
| • Chipset Intel 439-TX | 11.990 |
| • Pentium II Chipset Intel 440-LX formato B AT | 16.990 |
| • Pentium II Chipset Intel 440-LX formato A TX | 18.990 |
| • Intel Seattle/Sevilla | 31.990 |
| • Intel Muai/Murcia | 31.990 |

**CONTROLADORA**

| | |
|---|---|
| • ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG | 2.490 |
| • SCSI Adaptec 1505 ISA AVA | 11.490 |
| • SCSI Adaptec 1520B ISA | 14.990 |
| • SCSI Adaptec 1542 ISA OEM | 36.990 |
| • SCSI Adaptec 2940 PCI OEM | 34.990 |
| • SCSI Adaptec 2940 UW OEM | 42.990 |

**DISCO DURO (30 meses de garantía)**

| | |
|---|---|
| • 2,1 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu | 24.990 |
| • 3,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu | 27.990 |
| • 4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu | 32.990 |
| • 5,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu | 38.990 |
| • 6,4 Gb IDE U-DMA2 IBM | 42.990 |
| • 8,4 Gb IDE U-DMA2 IBM | 54.990 |

**MICRO EN CAJA (3 años de garantía)**

| | |
|---|---|
| • INTEL PENTIUM PRO 200 | 109.990 |
| • INTEL PENTIUM MMX 166 | 22.990 |
| • INTEL PENTIUM MMX 200 | 24.990 |
| • INTEL PENTIUM MMX 233 | 29.990 |
| • INTEL PENTIUM II 233 | 34.990 |
| • INTEL PENTIUM II 266 | 39.990 |
| • INTEL PENTIUM II 300 | 59.990 |
| • INTEL PENTIUM II 333 | 79.990 |
| • INTEL PENTIUM II 350 | 110.990 |
| • INTEL PENTIUM II 400 | 149.990 |
| • INTEL CELERON 266 | 26.990 |
| • INTEL CELERON 300 | 34.990 |

**TECLADO**

| | |
|---|---|
| • Teclado membrana Win95 | 2.990 |
| • Teclado mecánico Win95 | 4.990 |

**MEMORIA (3 años de garantía)**

| | |
|---|---|
| • SIMM 1Mb 30 contactos | 1.490 |
| • SIMM 4Mb | 1.490 |
| • SIMM 8Mb | 2.190 |
| • SIMM 16Mb | 2.990 |
| • SIMM 32Mb | 5.990 |
| • SIMM 4Mb EDO | 1.490 |
| • SIMM 8Mb EDO | 1.990 |
| • SIMM 16Mb EDO | 2.790 |
| • SIMM 32Mb EDO | 5.490 |
| • DIMM 32Mb SDRAM | 5.490 |
| • DIMM 64Mb SDRAM | 13.490 |
| • DIMM 128Mb SDRAM | 27.990 |
| • Memoria Amp SVGA 1Mb (60 ns) | 1.990 |

**TARJETA GRÁFICA SVGA**

| | |
|---|---|
| • PCI S3 Virge 4Mb | 6.990 |
| • AGP INTEL EXPRESS 2X-4Mb | 14.990 |
| • AGP INTEL EXPRESS 2X-8Mb | 17.990 |
| • PCI Matrox Millenium-II 4Mb | 31.990 |
| • PCI Matrox Millenium-II 8Mb | 39.990 |
| • AGP Productiva G100-8Mb | 17.990 |
| • PCI Viper 330 4Mb | 14.990 |
| • AGP Viper 330 4Mb | 15.990 |

**MONITOR (3 años de garantía)**

Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.

| | |
|---|---|
| • LG 14" 44i | 27.990 |
| • LG 15" 55i | 36.990 |
| • LG 15" 57i | 39.990 |
| • SAMSUNG 15" SM500s | 39.990 |
| • SAMSUNG 15" SM500b | 49.990 |
| • SONY 15" EST | 64.990 |
| • SONY 15" GST | 74.990 |
| • LG 17" 77i | 77.990 |
| • SAMSUNG 17" SM700S | 89.990 |

**CD ROM**

| | |
|---|---|
| • IDE 24X | 8.490 |
| • IDE 32X | 9.990 |
| • LG-GOLDSTAR IDE 32X | 11.490 |
| • CD-R Virgen Traxdata | 295 |
| • CD-R Virgen Bulk | 225 |

**VENTILADOR**

| | |
|---|---|
| • Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200 | 1.190 |
| • Ventilador PENTIUM II | 1.990 |

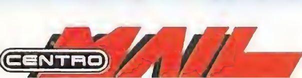
**DISQUETERA**

| | |
|---|---|
| • 3,5" 1,44 Mb | 3.990 |

**CAJA**

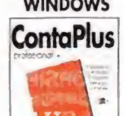
| | |
|---|---|
| • Minitorre | 3.990 |
| • Semitorre | 5.990 |

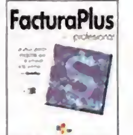
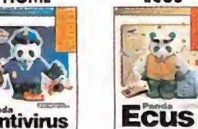
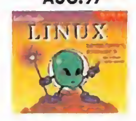


CENTRO MAIL
www.centromail.es

## UTILIDADES




| Producto | Precio |
|---|---|
| CONTAPLUS PROFESIONAL WINDOWS | CD 16.950 |
| FACTURACION PROFESIONAL WINDOWS | CD 16.950 |
| LINUX DEVELOPER´S RESOURCE AUG.97 | CD 3.495 |
| PANDA ANTIVIRUS HOME | CD 9.995 |
| PANDA ECUS | CD 4.900 |
| VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD | CD 12.900 |

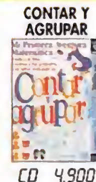
### WINDOWS´98

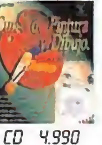
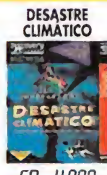
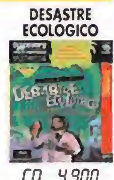
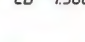


CD 17.990

## EDUCATIVOS









| Producto | Precio |
|---|---|
| ANIMALES INCREIBLES | CD 4.900 |
| BIG JOB | CD 4.900 |
| CONTAR Y AGRUPAR | CD 4.900 |
| CURSO DE PINTURA Y DIBUJO | CD 4.990 |
| DESASTRE CLIMÁTICO | CD 4.900 |
| DESASTRE ECOLÓGICO | CD 4.900 |
| JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS | CD 4.900 |
| JUEGA CON LAS PALABRAS | CD 4.900 |
| LEO Y ESCRIBO | CD 2.995 |
| L. ANIMADO HÉRCULES | CD 6.490 |
| LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO | CD 2.995 |
| NODDY | CD 4.900 |
| PINGU | CD 4.900 |
| PIRATAS | CD 4.900 |
| SUMAR Y RESTAR | CD 4.900 |
| TAMAGOTCHI | CD 5.795 |
| TWINS IN TROUBLE | CD 995 |
| WALLACE & GROMIT | CD 4.900 |

## INTERNET

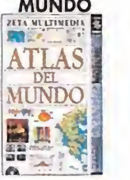
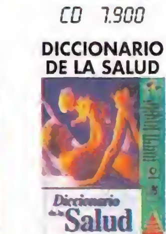
### KIT INTERNET MERIDIAN



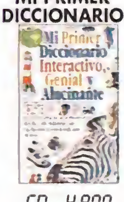
Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovía. Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT*. Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...* Versión completa de Microsoft Internet Explorer 4.0 y todos sus componentes adicionales. Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow. Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

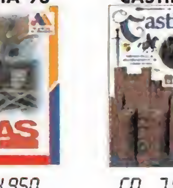
| | |
|---|---|
| **CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO** | 2.900 |
| **CONEXIÓN ANUAL COMPLETO** | 9.900 |

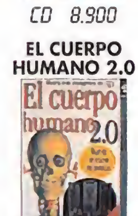
## OBRAS DE CONSULTA

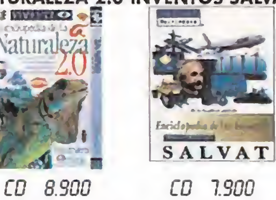



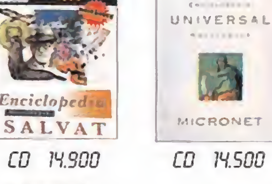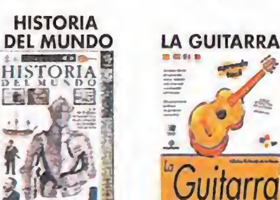













| Producto | Precio |
|---|---|
| ATLAS DEL MUNDO | CD 8.900 |
| ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO | CD 7.900 |
| ATLAS MUNDIAL INTERACTIVA PLANETA´98 | CD 4.950 |
| CASTILLO | CD 7.900 |
| CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 | CD 8.900 |
| CONEXIONES | CD 7.900 |
| DICCIONARIO DE LA SALUD | CD 4.950 |
| DINOSAURIOS | CD 7.900 |
| E-ATLAS | CD 4.995 |
| EL CUERPO HUMANO 2.0 | CD 8.900 |
| ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL | CD 9.900 |
| ENCARTA' 98 CASTELLANO | CD 16.990 |
| ENC. DE LA CIENCIA | CD 8.900 |
| ENC. DE LA NATURALEZA 2.0 | CD 8.900 |
| ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT | CD 7.900 |
| ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL | CD 6.950 |
| ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO | CD 8.900 |
| ENC. INTERACTIVA ´98 PLANETA | CD 4.950 |
| ENC. MULTIMEDIA SALVAT´98 | CD 14.900 |
| ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET | CD 14.500 |
| FELINOS | CD 7.900 |
| GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA | CD 8.900 |
| HISTORIA DEL ARTE SALVAT | CD 14.900 |
| HISTORIA DEL MUNDO | CD 8.900 |
| LA GUITARRA | CD 4.950 |
| LA TIERRA | CD 7.900 |
| MI PRIMER DICCIONARIO | CD 4.900 |
| SALVAJE | CD 4.900 |
| TALLER DE INVENTOS | CD 4.900 |
| TU COCINA | CD 4.990 |

## IDIOMAS

### TELL ME MORE INGLES



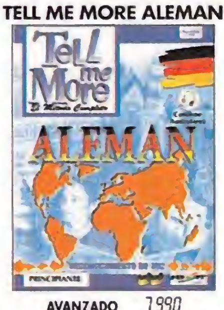
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990
NEGOCIOS 8.990

### TELL ME MORE FRANCÉS



AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

### TELL ME MORE ALEMAN



AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

### TALK TO ME



INGLÉS
CURSO COMPLETO 9.990



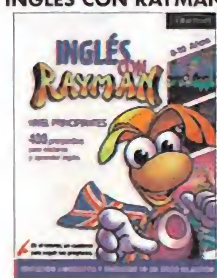
**INGLÉS**
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

**FRANCÉS**
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

**ALEMÁN**
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

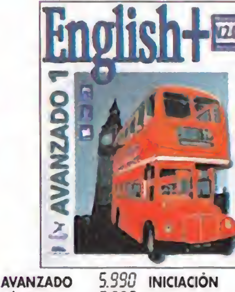
**ITALIANO**
AVANZADO
NEGOCIOS 4.990
PRINCIPIANTE
INTERMEDIO 3.990

### INGLES CON RAYMAN

AVAN/INTERM 3.995
PRINCIPIANTE 3.995

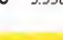
### ENGLISH + V.2



AVANZADO 5.990
BÁSICO 5.990
INICIACIÓN 5.990
INTERMEDIO 5.990

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/08/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES





# CENTRO MAIL

www.centromail.es

# JUEGOS

## AVENTURAS GRAFICAS - VIDEOAVENTURAS

## Recomendados

### GADGET



CD 7.450

Súbete en un tren que te llevará a un viaje por el tiempo. Tu misión es salvar el mundo del choque con un cometa. Maneja maquinaria compleja. Conoce a 26 personajes. Gráficos en 3D.

### JOURNEYMAN PROJECT 3




CD 7.495

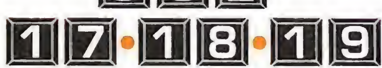
Viaja en el tiempo, adopta múltiples identidades, relaciónate con personajes de antiguas civilizaciones y ábrete paso entre una compleja trama de intrigas y amenazas. El destino del planeta pende de un hilo. Eres la única esperanza.

### OF LIGHT AND DARKNESS



CD 7.495

Cada 100 años se abre una puerta que comunica la luz y la oscuridad. Tu misión será rescatar a la humanidad para que el Señor oscuro no sumerja al mundo en las tinieblas durante 1000 años.

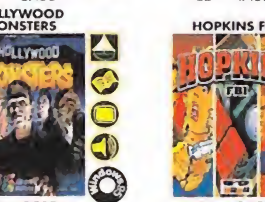
pedidos por telEfono:

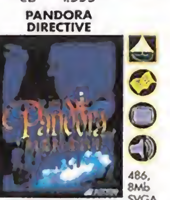
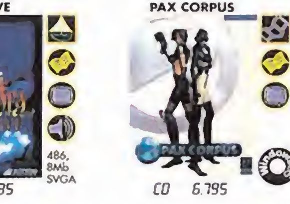
902 17·18·19

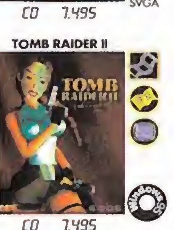
## Novedades

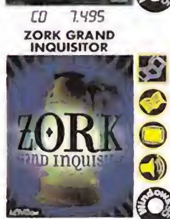








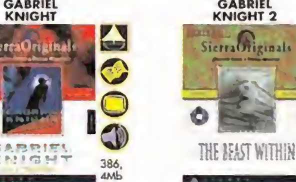
| Título | Precio | Requisitos |
|---|---|---|
| ATLANTIS | CD 6.995 | PENT, 8Mb SVGA |
| BICHO | CD 4.950 | |
| BLADE RUNNER | CD 7.495 | |
| BROKEN SWORD II | CD 6.795 | |
| DARK EARTH | CD 7.495 | |
| DEATHTRAP DUNGEON | CD 7.495 | |
| DEMENTIA | CD 7.495 | |
| DREAMS | CD 7.495 | PENT, 16Mb SVGA |
| EGIPTO 1156 A.C. | CD 7.450 | |
| HOLLYWOOD MONSTERS | CD 2.795 | |
| HOPKINS FBI | CD 6.450 | |
| JACK ORLANDO | CD 4.995 | 486, 16Mb SVGA |
| LA PESADILLA TURCA | CD 7.900 | |
| LANDS OF LORE II | CD 7.495 | PENT, 16Mb SVGA |
| LARRY VII | CD 4.975 | 486, 8Mb SVGA |
| LITTLE BIG ADVENTURE 2 | CD 6.495 | PENT, 8Mb SVGA |
| MAGESLAYER | CD 6.495 | |
| PANDORA DIRECTIVE | CD 7.495 | 486, 8Mb SVGA |
| PAX CORPUS | CD 6.795 | |
| QUEEN: THE EYE | CD 7.495 | |
| RIVEN (MYST CONTINUA) | CD 7.495 | |
| THE CURSE OF MONKEY ISLAND | CD 6.495 | |
| THE LAST EXPRESS | CD 7.495 | |
| TOMB RAIDER II | CD 7.495 | |
| VUDÚ KID | CD 7.495 | PENT, 8Mb SVGA |
| ZOMBIEVILLE | CD 6.495 | PENT, 16Mb SVGA |
| ZORK GRAND INQUISITOR | CD 7.495 | |

## Ofertas







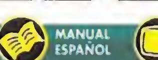





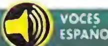





| Título | Precio | Requisitos |
|---|---|---|
| BROKEN SWORD | CD 1.990 | 486, 8Mb SVGA |
| CHRONOMASTER | CD 2.995 | 486, 4Mb VGA |
| DRAGON LORE II | CD 1.990 | 486, 8Mb SVGA |
| DUNE | CD 1.250 | 386, 4Mb VGA |
| FABLE | CD 1.995 | 486, 8Mb SVGA |
| FLIGHT OF AMAZON QUEEN | CD 2.990 | 386, 4Mb VGA |
| GABRIEL KNIGHT | CD 1.995 | 386, 4Mb VGA |
| GABRIEL KNIGHT 2 | CD 2.995 | 486, 4Mb SVGA |
| LOST EDEN | CD 1.990 | 486, 4Mb VGA |
| LURE OF THE TEMPRESS | CD 1.250 | 386, 4Mb VGA |
| PHANTASMAGORIA | CD 2.995 | 486, 8Mb SVGA |
| POLICE QUEST SWAT | CD 2.995 | 486, 8Mb SVGA |
| RAMA | CD 2.995 | 486, 8Mb SVGA |
| RIPPER | CD 2.995 | 486, 8Mb SVGA |
| SPACE QUEST 1 | CD 1.995 | 386, 1Mb VGA |
| THE 11th. HOUR | CD 1.990 | 486, 8Mb SVGA |
| THE 7th. GUEST | CD 1.250 | 386, 4Mb SVGA |
| TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS | CD 3.495 | PENT, 8Mb SVGA |
| TOONSTRUCK | CD 1.990 | 486, 8Mb SVGA |
| TORIN'S PASSAGE | CD 1.995 | 486, 8Mb SVGA |
| TOUCHE: THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER | CD 1.995 | 386, 4Mb SVGA |

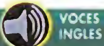






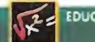




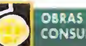



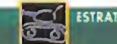








MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTE · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · ESTRATEGIA

# JUEGOS

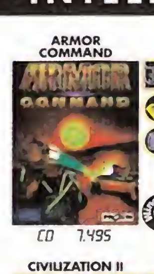
ROL - ESTRATEGIA - INTELIGENCIA - MESA

CENTRO MAIL

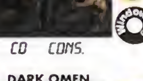
www.centromail.es





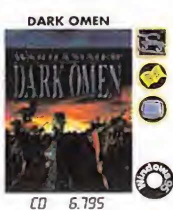


- 3D ULTRA PINBALL 3 — CD 5.475
- AGE OF EMPIRES — CD 7.495
- ARMOR COMMAND — CD 7.495





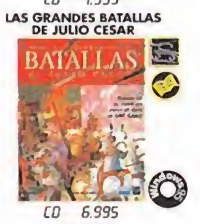
- ARMY MEN — CD CONS.
- BATTLEZONE — CD 7.495
- CIVILIZATION II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- COMBAT CHESS — CD 2.795
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT — CD 6.795 — 486, 8Mb VGA
- CONSTRUCTOR — CD 6.795 — 486, 8Mb SVGA



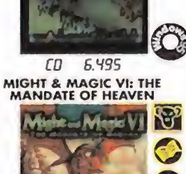


- DARK OMEN — CD 6.795
- DIABLO — CD 8.495
- DUNGEON KEEPER — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- EARTH 2140 — CD 4.995 — PENT, 16Mb SVGA
- EVOLUTION — CD 4.900
- FALLOUT — CD 7.495





- GETTYSBURG — CD 6.495
- HEXPLORE — CD 6.795
- INCUBATION — CD 7.495
- LAS GRANDES BATALLAS DE JULIO CESAR — CD 6.995
- LORDS OF MAGIC — CD 6.495
- MAX 2 — CD 7.495



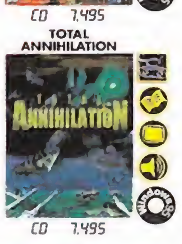
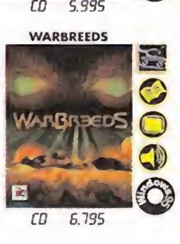


- MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN — CD 7.495
- MYTH: THE FALLEN LORDS — CD 7.495
- OUTPOST 2 — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- PANZER COMMANDER — CD 7.495
- PAX IMPERIA: EMINENT DOMAIN — CD 7.495
- PRO PINBALL: TIMESHOCK! — CD 2.495 — PENT, 8Mb SVGA





- RISING LANDS — CD 6.995
- SEVEN KINGDOMS — CD 7.495
- SOLDIERS AT WAR — CD 7.495
- STARCRAFT — CD 5.995
- SYYRAH — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- TERCER MILENIO — CD 7.495



- THEME HOSPITAL — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- TOTAL ANNIHILATION — CD 7.495
- UBIK — CD 7.495
- WARBREEDS — CD 6.795
- WARCRAFT II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARGAMES — CD CONS.



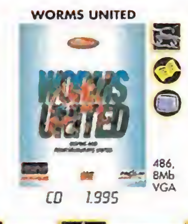





- AZRAEL'S TEAR — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- CAESAR II — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- COMMAND & CONQUER — CD 1.990

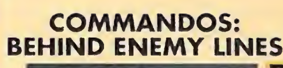







- CREATURES — CD 2.990
- IMPERIUM GALACTICA — CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- SYNDICATE WARS — CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- WARHAMMER — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- WORMS UNITED — CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- Z — CD 1.990 — 486, 8Mb VGA

## Recomendados



### COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES



CD 6.795

El juego español nº1 en Europa. 3D de más de 350 edificios, estructuras, vehículos y armas de la 2ª Guerra Mundial. 20 misiones con escenarios, objetivos y desafíos variados. Controla más de 40 clases de tropas.

### DUNE 2000



CD 7.495

Estrategia en tiempo real. Estas en el año 2.000 y tendrás que poner a prueba toda tu inteligencia. Utiliza tu instinto en el campo de batalla y en la búsqueda de recursos para crear tu imperio.



### FINAL FANTASY VII

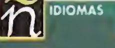
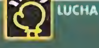


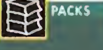
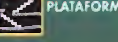
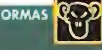
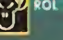
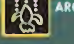
CD 7.495

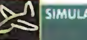
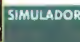
Eres Cloud Strife un mercenario ex-miembro de las fuerzas diabólicas de shinra. Explora lugares imponentes y maravillosos. Forma equipo y juega con un total de 9 personajes.

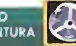




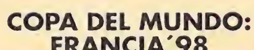











INTELIGENCIA · IDIOMAS · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PACKS · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VIDEO AVENTURA · SHAREWARE · UTILIDADES



# JUEGOS

## DEPORTES - LUCHA

www.centromail.es

## Recomendados

### COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98



CD 5.495

Gana el mundial para tu país....El Campeonato real de Francia`98 con todos los equipos, grupos, estadios y jugadores. Una multitud de hinchas con sus cánticos especificos apoyando a cada país.

### PC BASKET 6.0



CD 2.795

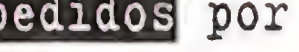
Estadísticas comparadas. Liga Manager y Pro-Manager. Todas las competiciones nacionales, continentales y el Dinamic All-Stars. Juego en 3D: Jugadores poligonales y sonido ambientado original. Narración de Sixto Miguel Serrano y Epi.

### PC FÚTBOL: SELECCIÓN ESPAÑOLA



CD 2.995

Base de datos con información de las 32 selecciones que disputaron la fase final. Sedes: amplia información sobre las ciudades y los estadios. Conviértete en el seleccionador nacional; el sueño de millones de amantes del fútbol.



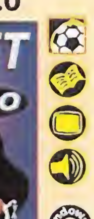
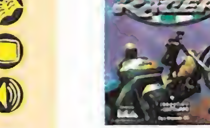
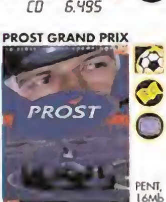


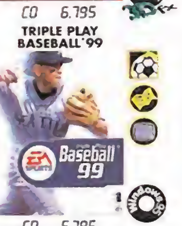
pedidos por teléfono: 902 17·18·19

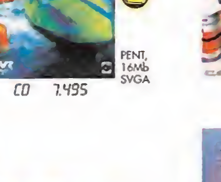
## Novedades

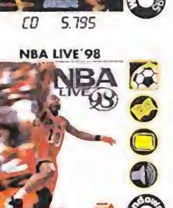


| Juego | Formato | Precio |
|---|---|---|
| CASTROL HONDA SUPERBIKE W.C. | CD | 7.495 |
| COLIN McRAE RALLY | CD | 7.495 |
| EXTREME TENNIS | CD | 2.995 |
| F1 RACING SIMULATION | CD | 8.495 |
| FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98 | CD | 5.495 |
| FIGHTING FORCE | CD | 7.495 |
| FUTBOL MANAGER´98 | CD | 5.795 |
| GOLF PRO | CD | 2.795 |
| GRAND PRIX LEGEND | CD | CONS. |
| INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP | CD | 5.995 |
| KICK OFF´98 | CD | 2.795 |
| LAST BRONX | CD | 5.795 |
| MADDEN NFL´98 | CD | 5.795 |
| MANX TT | CD | 6.495 |
| MICROMACHINES V3 | CD | 6.795 |
| MOTO RACER | CD | 6.495 |
| NBA ACTION´98 | CD | 5.795 |
| NBA LIVE´98 | CD | 5.795 |
| NHL´98 | CD | 5.795 |
| PC FÚTBOL 6.0 | CD | 2.795 |
| PC FÚTBOL 6.0 EXTENSION 1 | CD | 2.350 |
| PROST GRAND PRIX | CD | 7.495 |
| REDLINE RACER (PENT, 16Mb SVGA) | CD | 6.795 |
| SCREAMER RALLY (PENT, 16Mb SVGA) | CD | 3.895 |
| SEGA TOURING CAR | CD | 5.795 |
| STREET FIGHTER ALPHA | CD | 4.895 |
| SUPER MATCH SOCCER | CD | 6.795 |
| TOCA TOURING CAR | CD | 7.495 |
| TRIPLE PLAY BASEBALL´99 | CD | 5.795 |
| VR SPORTS POWERBOAT RACING (PENT, 16Mb SVGA) | CD | 7.495 |
| WORLD LEAGUE SOCCER´98 | CD | 7.495 |
| WORLWIDE SOCCER | CD | 6.495 |
| WRECKIN CREW | CD | CONS. |





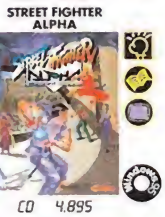














## Ofertas

| Juego | Formato | Precio |
|---|---|---|
| DAVIS CUP TENNIS (486, 8Mb SVGA) | CD | 1.995 |
| DEATH RALLY (486, 8Mb VGA) | CD | 1.990 |
| FATAL RACING (486, 4Mb VGA) | CD | 1.990 |
| FUTBOL PRO | CD | 750 |
| GRAND PRIX MANAGER 2 (PENT, 16Mb SVGA) | CD | 1.995 |
| KIKO WORLD FOOTBALL´98 | CD | 3.995 |
| LINKS LS LEGEND IN SPORTS´97 (486, 12Mb SVGA) | CD | 2.995 |
| MANIC KARTS (486, 8Mb SVGA) | CD | 1.250 |
| ROAD RASH | CD | 2.990 |
| SCREAMER 2 (PENT, 8Mb SVGA) | CD | 1.990 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 (486, 4Mb SVGA) | CD | 2.990 |
| SPEED DEMONS (486, 8Mb SVGA) | CD | 2.495 |
| TOSHINDEN (486, 8Mb SVGA) | CD | 1.990 |
| VIRTUAL KARTS (486, 8Mb VGA) | CD | 1.995 |
| ZONE RAIDERS (486, 8Mb VGA) | CD | 1.495 |

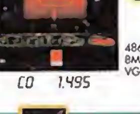










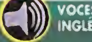


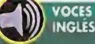








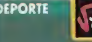
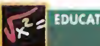
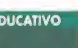
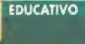
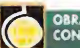
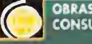












MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLÉS · PANTALLA INGLÉS · VOCES INGLÉS · AVENTURA GRÁFICA · DEPORTE · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · ESTRATEGIA

# JUEGOS

ARCADE - PLATAFORMAS

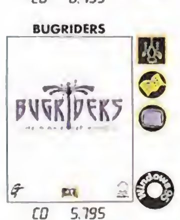
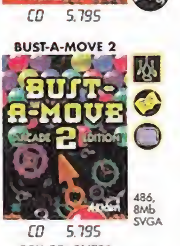
CENTRO MAIL

www.centromail.es

## Novedades

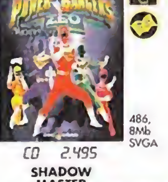


| Juego | Formato | Precio | Requisitos |
|---|---|---|---|
| ABE'S ODDYSEE | CD | 6.495 | |
| BEAST WARS | CD | 5.795 | |
| BLASTER | CD | 2.995 | 486, 8Mb SVGA |
| BUGRIDERS | CD | 5.795 | |
| BUST-A-MOVE 2 | CD | 5.795 | 486, 8Mb SVGA |
| CROC | CD | 6.795 | |
| DEATHMATCH MAKER II (EDITOR QUAKE II) | CD | 3.995 | |
| DIE BY THE SWORD | CD | 7.495 | |
| FORSAKEN | CD | 7.495 | |
| FROGGER | CD | 5.795 | |
| GEX 3D: ENTER THE GECKO | CD | 6.495 | |
| GUTS'N'GARTERS | CD | 5.995 | PENT, 16Mb SVGA |
| HEAVY GEAR | CD | 7.495 | |
| HEXMAKER | CD | 3.995 | |
| JEDI KNIGHT: DARK FORCES II | CD | 7.495 | |
| LUCKY LUKE | CD | 4.895 | 486, 8Mb SVGA |
| MAXIMUN FORCE | CD | 5.795 | |
| NUCLEAR STRIKER | CD | 5.795 | |
| OUTLAWS | CD | 6.495 | |
| OUTWARS | CD | 7.495 | |
| PANDEMONIUM 2 | CD | 6.795 | |
| POWER RANGERS ZEO VS MACHINE EMPIRE | CD | 2.495 | 486, 8Mb SVGA |
| QUAKE II | CD | 7.495 | |
| RAYMAN DESIGNER | CD | 3.995 | PENT, 16Mb SVGA |
| REALMS OF THE HAUNTING | CD | 7.495 | 486, 8Mb VGA |
| REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN | CD | 7.495 | PENT, 16Mb SVGA |
| RESIDENT EVIL | CD | 5.495 | |
| SHADOW MASTER | CD | 6.795 | |
| SHADOW WARRIOR | CD | 7.495 | PENT, 16Mb SVGA |
| STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE | CD | 6.495 | |
| THE REAP | CD | 6.495 | |
| TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL | CD | 4.895 | 486, 8Mb SVGA |
| TUROK | CD | 7.495 | |










## Ofertas

| Juego | Formato | Precio | Requisitos |
|---|---|---|---|
| CARMAGEDDON | CD | 2.990 | PENT, 8Mb SVGA |
| CREATURE SHOCK | CD | 1.250 | 486, 4Mb SVGA |
| DUKE NUKEM 3D | CD | 3.495 | 486, 8Mb SVGA |
| FINAL DOOM | CD | 1.990 | 486, 4Mb VGA |
| HERETIC | CD | 2.990 | 486, 4Mb VGA |
| HEXEN | CD | 2.990 | 486, 4Mb VGA |
| MORTAL COIL | CD | 995 | 486, 4Mb VGA |
| PUZZLE BOBBLE | CD | 2.990 | |
| QUAKE | CD | 2.990 | PENT, 8Mb SVGA |
| RAYMAN | CD | 3.495 | 486, 4Mb SVGA |
| REBEL ASSAULT II | CD | 3.990 | 486, 8Mb VGA |
| RETURN FIRE | CD | 995 | |
| SHATTERED STEEL | CD | 750 | 486, 8Mb SVGA |
| TEMPEST 2000 | CD | 795 | 386, 4Mb VGA |
| THE ULTIMATE DOOM | CD | 2.990 | 386, 4Mb VGA |



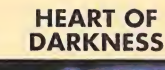




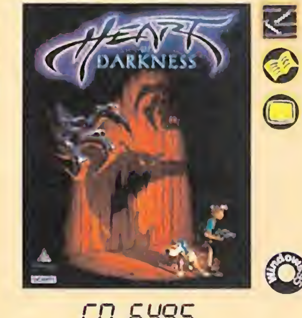





## Recomendados



### HEART OF DARKNESS



CD 6.495

Andy es un niño soñador adorado por su perro Whisky y odiado por su maestro y que siente pavor por la oscuridad. Tendrá que cargarse de sus mejores armas para adentrarse en la oscuridad y salvar a su amigo.

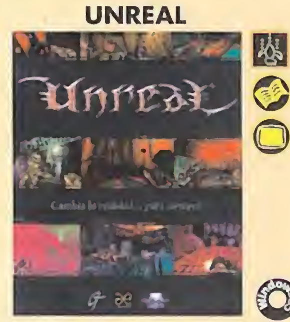
### THE HOUSE OF THE DEAD



CD 5.795

Te enfrentarás con 36 tipos de criaturas incluyendo zombis podridos, primates bio-genéticos, gigantescos gusanos y además deberás coleccionar puntos por el camino. Tu misión será la de rescatar a un grupo de científicos.

### UNREAL

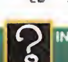
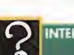
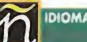
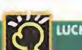
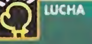
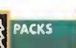
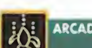
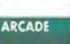
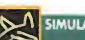
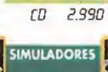
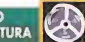
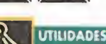


CD 6.795

Te encuentras en el mundo real...pero no se parece al que conoces. Eres un intruso en el mundo tridimensional más bonito, ordenado y rápido jamás creado. Tócalo, respíralo... sobrevive. Cambiará la realidad para siempre...

pedidos por teléfono:




 INTELIGENCIA  IDIOMAS  LUCHA  JUEGOS DE MESA  PACKS  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  VIDEO AVENTURA  SHAREWARE  UTILIDADES




www.centromail.es

# JUEGOS

## SIMULADORES - PACKS

## Recomendados

### M1 TANK PLATOON 2



CD 7.495

Ponte al mando de 4 carros de combate M1A2 Abrams y su tripulación. Escoge un escenario de combate y ponte en línea de batalla gracias a un generador aleatorio de las mismas. Gráficos 3D.

### TEAM APACHE



CD 7.495

Armado hasta los dientes y vestido para matar. Gráficos 3D. Dirige un equipo de hasta 6 helicópteros. Jugabilidad ilimitada. Modos de juego escalables. Soporte Multi-Jugador.

### X-COM INTERCEPTOR



CD 7.495

Combate a los alienígenas desde el caza de última generación interceptor. Lucha nave a nave en tiempo real en 3D y en primera persona.

pedidos por teléfono:

902 17·18·19

## Novedades







- 6881 HUNTER KILLER — CD 7.495
- AHX-1 — CD 5.795
- AIR WARRIOR III — CD 7.950
- AIRLINE SIMULATOR — CD 6.495 (486, 4Mb SVGA)
- ARMORED FIST 2 — CD 7.495 (PENT, 16Mb SVGA)
- BOEING 737 JET SIMULATOR — CD 6.495 (486, 4Mb VGA)
- COMANCHE 3 — CD 7.495 (PENT, 16Mb SVGA)
- CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR — CD 7.495
- F-15 — CD 7.495





- F-22 ADF — CD 7.495
- FALCON 4.0 — CD CONS.
- FIGHTERS ANTHOLOGY — CD 6.495
- FLIGHT SIMULATOR '98 — CD 8.990
- FLIGHT UNLIMITED II — CD 7.995
- FLYING CORPS GOLD — CD 2.795






- I-WAR — CD 7.495
- IF 22 RAPTOR SIMULATOR V5 — CD 7.495
- JETFIGHTER FULLBURN — CD 7.495
- JOIN STRIKE FIGHTER — CD 7.495
- LONGBOW 2 — CD 7.495
- PANZER 44 — CD 7.950

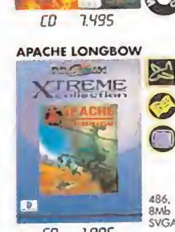






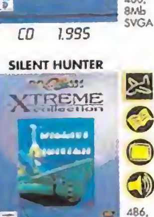

- RED BARON II — CD 6.495
- SABRE ACE — CD 4.895
- STAR TREK STARFLEET ACADEMY — CD 7.495
- WING COMMANDER PROPHECY — CD 8.495
- X-WING VS TIE FIGHTER — CD 7.990
- XENOCRACY — CD 7.495

## Ofertas


- A-10 TANK KILLER — CD 1.995 (486, 4Mb VGA)
- AIR WARRIOR II — CD 1.990
- APACHE LONGBOW — CD 1.995 (486, 8Mb SVGA)







- COMMAND ACES OF THE DEEP — CD 2.995
- FLIGHT MAGIC (ADD ON FLIGHT SIM) — CD 995
- HIND — CD 1.995 (486, 8Mb SVGA)
- M1 A2 ABRAMS — CD 1.990
- RED BARON — CD 2.495 (486, 8Mb VGA)
- SILENT HUNTER — CD 2.995 (486, 8Mb SVGA)






- SILENT THUNDER — CD 2.495 (486, 8Mb SVGA)
- STAR RANGERS — CD 1.990 (486, 8Mb SVGA)
- SUPER EF 2000 — CD 2.990
- THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — CD 1.995 (486, 8Mb VGA)
- TOM CLANCY SSN — CD 1.495
- TOP GUN — CD 2.995 (486, 8Mb SVGA)

## Packs



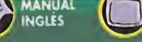
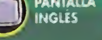





- MIDWAY ARCADE'S GREATEST HITS VOL.2 — CD 5.795
- PACK MULTIACTION — CD 2.795
- PACK MULTISPORT'98 — CD 2.795
- SUPER CLASICOS ARCADE — CD 2.495 (486, 4Mb SVGA)

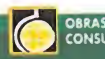









MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTE · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · ESTRATEGIA

## Cómo...
***repercutirá en el mercado actual de las videoconsolas la aparición de la Dreamcast?***

## Qué...
***novedades se presentarán en el ECTS, después del fastuoso E3?***

## Quién
***es el genio que idea los fantásticos anuncios de PlayStation?***

## Cuánto...
***falta para que alguna compañía de hardware invente un nuevo procesador más potente que el Pentium II?***

### Formidable

La moral de los jugadores españoles de «Ultima Online» que después de sufrir mil y una muertes por culpa del dichoso lag, de perder todas sus posesiones cuando un ladrón aprovecha un corte en la conexión, de ver cómo hasta un cervatillo les adelanta cuando pretenden jugar en hora punta y de dejarse un fortunón en la factura del teléfono, siguen pensando que es uno de los mejores juegos de la historia y aquel que más horas de diversión les ofrece. Realmente paradójico.

## HACE 10 AÑOS

La simpática y afable cara de uno de los mejores motoristas de todos los tiempos, Jorge Martínez Aspar, que firmó con Dinamic los derechos para hacer un juego de motociclismo con su nombre, adornaba la portada del número cinco de nuestra Segunda Época. Compartiendo protagonismo, «Vindicator», un arcade masacra-aliens y «Daley Thompson´s Challenge» que, con sus fascinantes gráficos, nos daba la oportunidad de machacar nuestro querido teclado mientras participábamos en las numerosas pruebas olímpicas que en él se daban. «Street Fighter», «Dark Side», «Humphrey» y «Meganova» completaban el elenco de maravillas de la programación de aquella lejana y entrañable época y que reunimos en este número.

MICRO Manía
Solo para adictos
175 ptas.
VINDICATOR. Lucha por la supervivencia
INFORME: Juegos para no dormir
DALEY THOMPSON CHALLENGE
ASPAR G.P. MASTER
Revive la auténtica emoción de un Campeonato Mundial

## Lo peor del mes

La opinión generalizada entre todos los profesionales del sector informático, meses después de haber estado en el E3 y haber visto en el stand de Eidos la tercera parte de «Tomb Raider». Todos al unísono comentaron que más que una continuación, parece una ampliación de «Tomb Raider 2». Lara es idéntica, el engine empleado para generar los escenarios, el mismo y únicamente se están añadiendo nuevos enemigos, más armas y objetos y poca cosa más. Esperemos que los programadores reaccionen a tiempo y nos hagan comernos las palabras, pues sería una pena que echasen por tierra el dicho de "... y a la tercera va la vencida."

## Humor *por Ventura y Nieto*



## NOTICIAS DEL **SUBMUNDO**

Ciertos seres indeseables han comparado los juegos de PC y de consola con la dichosa pastillita Viagra pues, según ellos, ambos usados en exceso pueden provocar molestas tensiones musculares en ciertas partes de nuestro organismo. Los primeros en manos, cuello y espalda, al estar horas y horas delante del monitor, y la segunda en... (Corte de la emisión).

### Lamentable

**...que** justo salga el título «Spice World», con el que todos los fans del grupo musical femenino Spice Girls podrían disfrutar de lo lindo, cuando una de las integrantes se separa. Las chicas picantes ya no cuentan con Geri y, sin embargo, en la –según Sony– experiencia interactiva sigue estando. ¿Será esto un impedimento a la hora de vender el juego?

## LA WEB **DEL MES**

De nuevo, Micromanía On Line, nuestra hermanita virtual, vuelve a ocupar este apartado. La razón es que desde hace poco menos de un mes, aparte de las secciones habituales que ya todos conocéis, como las Noticias, los Forums, y demás, ahora también dispone de un chat en IRC, con 10 canales diferenciados, en el que todos pueden participar libremente, conversando con decenas de usuarios y exponiendo así temas de rabiosa actualidad, difundiendo trucos o pidiendo ayuda.
Al chat se puede acceder directamente desde la home de Micromanía On Line, aunque también podrá hacerse directamente mediante la siguiente dirección:
***www.canaldinamic.es/cgi-bin/micromania/chat/chat.html.***
Un diez para Micromanía On Line.




## ¿QUÉ HE HECHO YO para merecer esto?

En más de una ocasión, la pérdida de los nervios es la reacción más típica cuando somos objeto de un engaño en el que hemos perdido una cierta cantidad de dinero, más o menos elevada. ***Raquel García, de Cadiz,*** sufrió las consecuencias de una "confusión" por parte de un empleado y de una falta de una falta de precaución por su parte, al no pedir el comprobante de compra.

*"Mis amigos ya me habían comentado que «Lands of Lore II: Guardians of Destiny» era muy bueno, pero no me decidía a comprarlo, hasta que lo vi en vuestra revista, y como le poníais una nota tan alta, me lancé a adquirirlo.*
*Lo busqué en todas las tiendas especializadas de los alrededores de mi casa, pero o se les había agotado o no había llegado todavía, así que lo compré en unos grandes almacenes (cuyo nombre no voy a dar porque en el fondo tengo buen corazón y no quiero arruinarlos). Bueno, la cuestión es que llegué allí y me compré el juego. Me dieron un sangrazo de 8.500 ptas. y encima no me dieron tícket de venta, solamente me dijeron que si el juego tenía algún fallo, tenía que ir y decirlo, que ellos se acordarían de mi cara. No me preocupó porque eran unos grandes almacenes muy famosos y de confianza (o al menos, eso me dijeron). Llegué a mi casa muy ilusionada por probarlo (ingenua de mí). Lo probé, y lo grave no fue que el juego no funcionase, sino que dentro de la caja, lo que había era un expansión del «Red Alert». Sí, ya sé que menos da una piedra, pero no sé que iba a hacer yo si no tengo el juego en cuestión. Estaba muy enfadada, así que me planté allí.*
*Lo primero que hice fue buscar a la persona que me había vendido el juego y explicarle lo que me había pasado. Acto seguido, el muy ceporro (y digo ceporro porque no creo que me dejen decir algo más fuerte en una revista pública y con tantos seguidores), me dijo que no se acordaba de mí, que él creía que no me había visto en su vida y que aunque así fuera, necesitaba el comprobante. No sé por qué fue, pero me puse histérica y le dije que ese establecimiento era una porquería y que o me devolvía el dinero o atentaría contra su persona (esto último no se lo dije con esas palabras). Me amenazó diciéndome que si no me las piraba ipso-facto, llamaba a seguridad. Yo le contesté que por mi podía llamar a su... (cierta parte de la familia). Debió molestarle porque cogió el micrófono y se puso a gritar por el altavoz, "seguridad a sección de videojuegos, rápido por favor." El guardia jurado llegó y me pidió muy amablemente que me largara o que tomaría medidas más drásticas. Tras mandarles a un sitio innombrable aquí, me marché resignada de vuelta a mi casa.*
*Al llegar, le comenté el problema a mi madre, la cual fue allí y no sólo recuperó las 8.500 del juego, sino también 3.000 más por daños y perjuicios.*
*Lo que quiero decir con esto es que si no tenéis una madre grande, fuerte y algo mentirosilla, no os fiéis de los grandes almacenes de famosas marcas y pidáis, siempre, el ticket de venta".*

Mirad que lo dicen en todos lados y que la jefatura de consumo lo recomienda. Exigid siempre el tícket de compra, que luego surgen los problemas y no podéis agarraros a nada.
De cualquier manera, si os ha surgido un problema de similares características, o si habéis sido partícipes de alguna que otra situación contradictoria, enviadnos vuestra vivencia a la siguiente dirección:

***MICROMANÍA***
*C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 Madrid.*
*No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***EL SECTOR CRITICO***
*También podéis mandarnos un e-mail a la siguiente dirección de correo:*
***sectorcritico.micromania@hobbypress.es***

# ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

| JUEGO | DISPONIBLE | CPU MÍNIMA | CPU RECOM. | RAM | DISCO DURO | T. VÍDEO | CD-ROM | CONTROL | SONIDO | MULTIJUGADOR | OTROS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **DEATHTRAP DUNGEON** | CD (WIN 95) | PENTIUM/133 | PENTIUM/166 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 55MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RA,.TECL,.JOY | DIRECTX.COMP. | RED | ACEL. 3D |
| **GEX 3D. ENTER THE GECKO** | CD (WIN95) | PENTIUM/166 | PENTIUM/200 | 32 MB (64 MB RECOM.) | 220MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RAT, TECL, JOY | SB | NO | 3Dfx |
| **GOLF 98 GOLD EDITION** | CD (WIN95,NT) | PENTIUM/90 | PENTIUM/133 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 55 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RAT, TECL, JOY | SB | MODEM | ACEL. 3D |
| **HEXPLORE** | CD (WIN95) | PENTIUM/100 | PENTIUM/166 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 100 MB | VGA/SVGA | CUÁDRUPLE | RATÓN, TECL, | DIRECTX,COMP. | RED, SERIE | DIRECTX 5 |
| **KKND. KROSSFIRE** | CD (W95,98,NT) | PENTIUM/133 | PENTIUM/166 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 100 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | TECL, JOY, VOL | SB | TODAS | --------------- |
| **LAS GRANDES BATALLAS DE ALEJANDRO MAGNO** | CD.(WIN 95) | 486/DX4/100 | PENTIUM/133 | 16MB (32MB RECOM.) | 80MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RATÓN | SB | RED | DIRECTX |
| **MECHCOMMANDER** | CD(WIN95, 98) | PENTIUM/133 | PENTIUM/166 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 110 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RAT,.TECL,.JOY | SB | TODAS | DIRECTX |
| **MIGHT & MAGIG VI** | CD(WIN 95,NT) | PENTIUM/100 | PENTIUM/166 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 170 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RATÓN, TECL | DIRECTX COMP. | RED | DIRECTX |
| **MOTORMASH** | CD( 95 DOS) | PENNTIUM/133 | PENTIUM/166 | 16 MB (32MB RECOM.) | 30 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | TECL, JOY, PAD | SB | NO | 3Dfx |
| **QUEEN THE EYE** | CD(WIN95, DOS) | PENTIUM/90 | PENTIUM/133 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 100MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RATÓN | SB, | NO | ACEL. 3D |
| **REDNECK RIDES AGAIN** | CD (WIN 3,DOS) | PENTIUM/90 | PENTIUM/133 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 220 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | TECL, JOY, PAD | DIRECTX COMP. | MODEM,RED,SERIE | DIRECTX 5 |
| **SPEC OPS** | CD (WIN 95) | PENTIUM/200 | PENTIUM/233 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 200 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RATÓN, TECL | DIRECTX COMP. | RED, | 3Dfx |
| **THE HOUSE OF THE DEATH** | CD.(WIN95) | PENTIUM/133 | PENTIUM/200 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 70 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RAT, TECL,.JOY | SB | NO | DIRECT 3D |
| **THE SENTINEL RETURNS** | CD.(WIN95) | PENTIUM/90 | PENTIUM/133 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 43 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RAT, TECL | DIRECTX COMP. | RED | DIRECT 3D |
| **XENOCRACY** | CD (WIN 95) | PENTIUM/133 | PENTIUM/200 | 16 MB (32MB.RECOM.) | 10 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RAT, TECL, JOY, | SB | MODEM, SERIE | 3Dfx |
| **X-FILES** | CD (WIN 95,NT) | PENTIUM/120 | PENTIUM/166 | 16 MB (32 MB RECOM.) | 250 MB | SVGA | CUÁDRUPLE | RATÓN | DIRECTX COMP. | NO | ---------------- |

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

# Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1




2




## FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

**12 números+módem por 20.500 Ptas.**

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

**¡Ahorra 10.290 Ptas!**

## VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

**12 números+volante por 15.000 Ptas.**

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

**¡Ahorra 3.790 Ptas!**

3




## SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

**12 números por 5.850 Ptas.**

**¡Ahorra 1.950 Ptas!**

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



"LA AVENTURA GRAFICA QUE HUBIERA HECHO QUENTIN TARANTINO"
HOPKINS
FBI
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97
KULT
Traducido y doblado al castellano
Copyrights 1998 © Production MP ENTERTAINMENT. KULT EDITION. Todos los derechos reservados